

joypad

SEPTEMBRE 1992

SCOOP!

**LE CD ROM
32 bits
NINTENDO**

ils arrivent!

SONIC 2

BATMAN RETURNS

SHINOBI 2

GREENDOG...

**180
pages**

**NEW
LOOK**



LES INCONTOURNABLES:

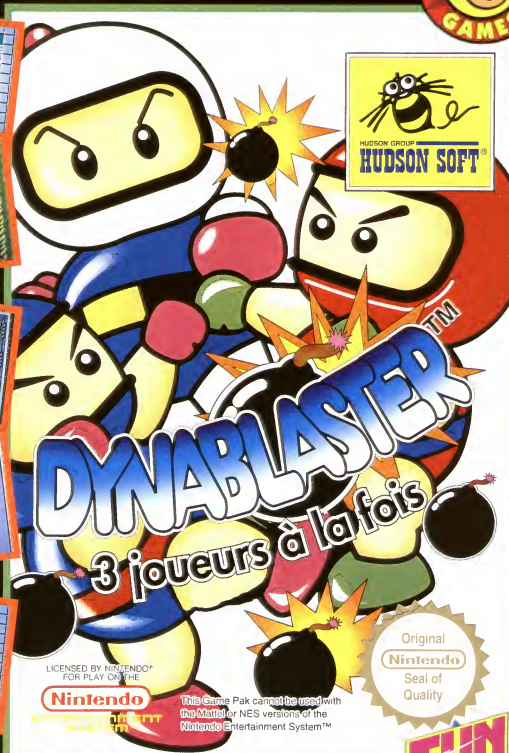
- **DRAGON'S FURY** • THUNDERFORCE IV (Megadrive)...
- TMNT IV • PRINCE OF PERSIA • ADDAMS FAMILY (Super Nintendo)...

DYNA BLASTER est le nouveau nom de BOMBER MAN.
Ce jeu est dément, hilarant, passionnant.

DYNA BLASTER, c'est top!

Quand on a goûté au DYNA BLASTER,
on ne peut plus s'arrêter de faire exploser
les bombes. DYNA BLASTER est un must
indispensable pour votre
console Nintendo.

3615
LUDI
GAMES



LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM

This Game Pak cannot be used with
the Mattel or NES versions of the
Nintendo Entertainment System™

Original
Nintendo
Seal of
Quality



Nintendo

Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE
BP 2 56200 LA GACILLY



COURRIER	5
NEWS PREVIEWS	8
ARCADE	162
ASTUCES	164
PETITES ANNONCES	174

MEGADRIVE

AQUATIC GAMES	58
BATMAN	FC 159
DRAGON'S FURY	FC 161
EVANDEER HOLYFIELD BOXING	93
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	86
GLESLANDER	48
TALMIT'S ADVENTURE	52
TEAM USA	50
TERMINATOR	50
THE SIMPSONS	62
THUNDER FORCE IV	54
TWINKLE TALE	66
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN	70

NEC

SONAZZA BROS (CD ROM)	72
NEW ADVENTURE ISLAND	74
SOLDIER BLADE	76
THE KICK BOXING (CD ROM)	78

MASTER SYSTEM

BACK TO THE FUTURE III	86
PRINCE OF PERSIA	80
TERMINATOR	52
TOM ET JERRY	84

NINTENDO

DISNEY ADVENTURES	96
OPERATION WOLF	96
ROBOCOP II	90
THE FLINTSTONES	92
WIZARDS AND WARRIORS III	94

GAME GEAR

MARBLE MADNESS	100
----------------	-----

NEO GEO

ANDRO DUNOS	102
-------------	-----

GAME BOY

5 ON 5 DOUBLE GRIEVE	111
ALL STAR CHALLENGE II	110
BIXIALE II	104
CASAR PALACE	105
HONIE ALONE	FC 159
JEEP JAMBOREE	108
JORDAN VS BIRD	FC 159
MR DOFC	157
PAPERBOY II	106
PIT FIGHTER	106
PROPHECY	107
SHADOW WARRIORS	FC 157
TRACK MEET	107
TURTLES II	FC 150
WAVE RAGE	109

SUPER FAMICOM

ADDAMS FAMILY	112
AGURI SUZUKI F1	
SUPER DRIVING	120
ARCANIA	116
BLAZZEN	131
CAMELTRY	126
CASTLEVANIA IV	FC 162
DINOSAURS	122
FINAL FIGHT	FC 150
KING OF THE MONSTERS	146
LENIMINGS	FC 154
METAL JACK	139
PARODIUS	136
PGA TOUR GOLF	140
PRINCE OF PERSIA	128
SUPER BATTLETANK	118
SUPER BOWLING	132
SVALUIN	145
THE HOCK	134
TURTLES IN TIME	142
UN SQUADRON	FC 163

LYNX

HOCKEY	150
--------	-----

EDITO



Vous vous êtes bien éclatés en vacances ? Eh bien, pendant que vous êtes en train de jouer les playboys sur la plage, les japonais n'ont pas chômé et l'été a été chaud

pour vos consoles préférées. J'espère que vous n'avez pas gaspillé toutes vos économies, parce que Sega et Nintendo vont mettre les bouchées doubles d'ici Noël. Ça va être dur de ne pas craquer avec tous les petits chefs d'oeuvres qui vont débouler dans les magasins prochainement. Sega annonce une centaine de nouveautés d'ici la fin de l'année et Nintendo ne devrait pas faire beaucoup moins, sans compter les nombreux jeux qui vont sortir en Import; vous ne risquez pas de vous ennuyer dans les mois à venir. Vous allez donc vous retrouver devant des choix déchirants, mais nous serons là pour vous aider à faire le tri entre les superstars et les daubes.

Afin de vous informer encore mieux, nous avons fait quelques changements dans les tests. Tout d'abord, dans chaque test vous trouverez désormais un encart avec un coeur et un coeur brisé. Cela vous permettra de visualiser plus clairement les aspects positifs et négatifs des nouveaux jeux. De plus, chaque fois que cela sera possible, nous ferons un face à face avec le jeu le plus proche de celui qui est testé (sur la même machine, bien sûr). Ce mini-challenge devrait vous permettre de vous faire une idée encore plus précise sur la qualité d'une nouveauté. Et en prime, on a décidé de vous gâter en changeant le format de Joypad, qui devient plus grand... et encore plus beau!

AHL

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par **CHALLENGE Sarl**, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax: (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOU, Gérard KANOU, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. **Directeur de la publication**: Marc Andersen • **Rédacteur en chef**: Alain HUYGHUES-LACOUR • **Maquette**: LINOS et PIXEL PRESS STUDIO • **Couverture**: TONTON LINOS • **Coordination technique**: Claude LUCAS et DANBISS • **Publicité**: Isabelle WEILL • **NEWS**: J'm DESTROY • **Trucs & astuces**: Steph et Gregoulette • **Correspondant**: USA: Sendai Publications • JAPON: Softbank • **Directeur des ventes**: PROMEVENUE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • **Modification de service et réassort**: N° VERT: (1) 05 19 84 57. **Photogravure**: PPO, RPM et Intégral • **Imprimé** par Jean Didier • **Distribution**: Transport Presse. • **Illustration de couverture**: DRAGON'S FURY
Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Tirage 100 000 exemplaires.

ean[®]

ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM™

e n t e



ES . GAMEBOY . NES . GAMEBOY . NES
© 1992 Taito Corp.

GAMEBOY . NES . GAMEBOY . NES . GAMEBOY
© 1991 Tri-Star Pictures, Inc.

D E N O E L

OCEAN SOFTWARE LIMITED . 25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS
TEL: 47663326 . FAX: 42279573

COURRIER des lecteurs

■ Cher ami, j'ai quelques questions à vous poser.

1. Est-ce que tous les CD-Rom annoncés sur Mega-CD seront compatibles avec les trois modèles (japonais, américain, européen), ou faudra-t-il attendre que ceux-ci soient adaptés au Mega-CD européen?
2. A quelle date le Mega-CD est-il prévu pour la France?
3. De quelle manière sera-t-il commercialisé? Certains magazines lui attribuent 3 CD-Rom à l'achat, d'autres l'annoncent avec un seul. A quel prix sera-t-il commercialisé?

Frank GIANRECO (La Ciotat)

Bonjour bonjour, cher premier lecteur, et bienvenue dans le fabuleux monde des questions et des réponses.

1. D'après nos informations, les modèles seront incompatibles, chacun d'entre eux aura ses propres disques CD; on ne pourra pas reprendre un disque américain sur un Mega-CD européen. Et attendez, j'ai pire, puisqu'on ne peut brancher sur Mega-CD qu'une Megadrive du même standard.

2. La sortie officielle est annoncée pour le mois de novembre, c'est Sega France qui le dit. A priori, s'il y a quelque'un au courant, c'est bien eux. Ça n'empêche pas que les milieux autorisés, comme on dit, expriment quelques doutes quant à la viabilité de cette date.

3. Nous sommes de ceux qui annoncent la commercialisation d'un package Mega-CD + 3 disques. AHL, notre rédacteur en chef traitant de globe, a obtenu cette info de Monsieur Sega International, au CES de Chicago. Maintenant, en quelques mois, les projets peuvent évoluer, et il est possible que Sega choisisse de sortir un autre package. Le prix est encore inconnu, mais Sega fait tout pour prévenir la sortie de son concurrent et réduit le prix au maximum, il devrait tourner autour de 200 francs. Pardon, 2000, c'est une erreur de frappe. Soit entre 1500 et 2500. Il n'y a rien de plus vague qu'une estimation...

■ Chère équipe,

Ma Coregrafx a besoin d'un truc. Existe-t-il un jeu en HuCard qui lui permettrait de faire de la simulation aérienne: atterrissage, combat, etc.

JC CONSTANTINI (Bordeaux)

Oui, absolument, cher JC, puisque l'équipe de Spectrum Holobyte est en train de bosser sur une version en carte de Falcon, le bit qui a révolutionné les simulateurs de vol sur micro-or-

dinateurs il y a quelques années. Attention toutefois, cette version prendra un peu de son côté simulation au profit du côté action, et c'est normal: il eût été difficile de reproduire toutes les commandes existantes sur les versions micros, elles étaient accessibles au clavier. Et, jusqu'à preuve du contraire, il y a moins de touches sur un joystick que sur un clavier. Mais rassure-toi, ça ne sera pas un simple jeu de combat aérien, et je suis tout aussi impatient que toi!

■ Salut tout le monde!

Je ne peux pas m'empêcher de râler quand je pense à votre test de King of the Monsters 2: vous ne vous êtes pas trop foulés pour la 1ère page! J'aime bien les titres imposants, comme celui-là, mais, dans ce cas, il aurait fallu ajouter 3 autres pages de test pour maintenir l'équilibre... Ça serait hyper cool que, pour compenser le petit nombre de sorties de jeux sur cette machine, vos tests soient plus longs, 3 ou 4 pages!

Roméo FENSTERBANK (Talence)

Mon cher, mon très cher ami. Nous n'aurons absolument rien contre la Néo-Géo, loin de là, et nous ne la martyrisons pas, ce n'est pas notre têt de Turc. Seulement, il ne faut pas non plus aller dans le sens contraire et magnifier tout ce qui existe dessus. En l'occurrence, King of the Monsters 2 n'a rien apporté de révolutionnaire qui puisse justifier une attention particulière. C'est un jeu très bien foutu mais, comme souvent sur cette géniale machine, il manque légèrement d'intérêt. Sois certain que quand nous tombons sur un bon jeu (sera-ce le cas de World Heroes?), nous accordons des pages supplémentaires au lecteur. Les jeux vidéo, c'est notre truc, ça nous branche autant que vous — si ce n'est plus —, et plus on peut en parler, plus nous sommes ravis.

■ Salut à toute l'équipe!

1. J'ai entendu dire que l'on pouvait utiliser des jeux Sega Master System sur console NES grâce à un câble branché sous la console. Est-ce vrai?
2. J'habite dans un bled paumé et lors des vacances ou des week-end, une grande partie de mon temps passe dans la console. Ce qui fait que les jeux ne me résistent pas longtemps. Quels sont les jeux qui pourraient me tenir accroché à mon joypad de très nombreuses heures? North and South, Defender of the Crown, Adventure of Lolo 1 et 2 sont-ils difficiles à finir?
4. Nintendo va-t-il laisser la NES de côté et fa-

voriser la sortie des jeux sur Super NES?

5. Y a-t-il un Zelda 3 ou 4 prévu sur NES?

Tony PERIN (Sansais)

1. Cher Tony, mon petit Tony d'amour, tu vas devoir le trouver de nouveaux copains. Ceux que tu fréquentes actuellement sont de sacrés menteurs (surtout Thierry, Dumontion et Eric Messel parfois aussi). Il n'existe pas de tel câble. C'est une légende. Une belle légende, certes, mais une légende tout de même.

2. Defender of the Crown n'est pas difficile dans la mesure où c'est un jeu de stratégie, il n'y a pas de difficulté. Maintenant, si tu aimes les jeux de stratégie, le jeu aura une bonne durée de vie. Même chose pour North and South. Quant aux aventures de Lolo, comme il s'agit de jeux de réflexion, ils présentent un grand intérêt et l'occuperont un bon moment pour peu que tu aimes remuer les méninges. Un nouveau jeu qui devrait te plaire c'est Megaman 3, suffisamment long pour que tu y passes un bon bout de temps. Tu pourras même y jouer avec un copain (mais pas avec Stéphane Frilard. A la rigueur, avec Patrick Mingielli, et encore).

3. Tu as oublié la 3ème question. Quand on ne connaît pas les chiffres, on ne s'amuse pas à numériser ses questions. Ou alors, tu es étourdi, Tony, et permets-moi de te dire que ça va finir par te jouer des tours.

4. Nintendo va sans aucun doute privilégier le développement de jeux pour sa console 16 bits, mais, pas de panique, il s'est vendu tellement de NES dans le monde ces dernières années que les éditeurs souhaitent encore exploiter ce marché toujours très important.

5. Au même titre que Mario, Zelda est l'une des mascottes de Nintendo, et il y a de grandes chances pour qu'il sorte de nouvelles épisodes de cette saga. Seulement, ce ne seront pas les mêmes versions que sur la Super Nintendo et consoles.

■ Salut Joypad,

1. Wonderboy V existe-t-il sur Megadrive française?
2. Entre ces deux shoot-them-up, lequel est le mieux: Phelios ou Zero Wing?
3. Et ces deux-là: Thunder Force 3 ou Hellfire?

Michaël CAILLET (Beaucourt)

1. Mon petit frère, Wonderboy V existe sur Megadrive française depuis un bon bout de temps, tu devrais le trouver chez les boîtes de VPC ou en l'échangeant sur le 3615 JOYPAD, par exemple.

2. Les deux sont assez pourris (j'ai un vocabulaire assez direct, je suis comme ça). Tu me demandes de choisir entre la peste et le choléra, très peu pour moi, ces jeux-là sont aujourd'hui dépassés, je te conseille plutôt de te tourner vers *Thunder Force 4*, tiens.

3. Entre les deux, je te recommande *Thunder Force 3* (quoique, *Thunder Force 4*, enfin bon...), ça bouge beaucoup plus qu'*Hellfire*, et, a priori, quand on cherche un shoot-them-up, c'est pour que ça bouge. Non? Je me trompe?

■ Très cher Joypad,

Désolé de te déranger, mais j'aimerais directement attaquer par des critiques sans passer par les obligatoires compliments dont semblent souffrir la moitié des lettres parues dans le canard. Quelle n'a pas été ma surprise lorsque j'ai commencé à lire la presse étrangère. En effet, on remarque qu'environ 90% des photos et textes sont éhontusement pompés dans d'autres magazines. Sans parler de la quasi-totalité des photos de *Street Fighter 2* qui sont montées de telle sorte que jamais le mot K.O. de la version Arcade n'est mentionné. A cela s'ajoute le dossier "Les secrets de Tonton Stéphane", sûrement copié lui aussi, où la plupart des photos sont tirées de la version Arcade, car dans la version Super Famicom, le décor de fond reste toujours fixe, sans différentiel (SFC oblige), alors que pour les coups de Chun Li, la position de la cloche du décor varie en fonction de la position des personnages. Mais sans doute que vous ne vous en êtes pas aperçu, en le piquant à une feuille de chou.

Wilfried AKMOUCHE (Ivry/Seine)

Wilfried, mon grand loup, c'est ce qui s'appelle une attaque en règle ou il n'y a jamais pas. Mais j'ai quand même un peu l'impression que tu t'es trompé d'adresse et de revue, et je vais me faire un plaisir de ne pas être aussi agressif que toi, je n'ai pas pour habitude de chercher à me ridiculiser en public.

Premièrement, j'aimerais vraiment que tu reprennes le numéro 11 de Joypad, et que tu lises le courrier des lecteurs. Moi, je t'ai sous les yeux et je n'y vois pas un seul compliment de la part des lecteurs. Je n'avais aucun besoin de le vérifier, d'ailleurs, je sais parfaitement qu'il n'y en a aucun: je ne les passe pas, je ne publie que les questions, je déteste les canards qui s'accordent ainsi des pages entières d'auto-satisfaction, il y a des choses plus intéressantes à publier. Bref, c'est pas mon genre.

Deuxièmement, il est tout à fait vrai que nous reprenons des photos et quelques articles: en moyenne, ça concerne 3 précédents numéros. Mais ça n'a rien d'un repompage, et, puisque tu as le numéro 11 ouvert à la bonne page, consulte l'encadré sous le sommaire. Tu peux y lire que Joypad a des correspondants à l'étranger: Sendai Publications et Softbank. Il s'agit de deux groupes de presse; contrairement aux apparences, le premier est américain (et édite *Electronic Gaming Monthly*, par exemple), le second est japonais, et il existe des contrats entre

ces deux sociétés et Joypad, qui nous autorisent à reprendre des informations publiées dans leurs magazines et réciproquement. Il n'y a rien de bonites à cela, les rédacteurs en chef des canards respectifs s'échangent les infos qu'ils n'ont pas par leurs propres moyens. Cela dit, il ne faut rien exagérer non plus, comme je l'ai dit, ça ne concerne que 2-3 précédents par numéro. Rien à voir avec l'un de nos concurrents français qui a une traduction exacte et rigoureuse d'un canard anglais. Ça n'est pas de la repompe non plus, la société anglaise a eu juste envie de s'implanter en France, quitte à ne pas avoir de urale rédaction sur place et à le cacher à ses lecteurs.

Quant à *Street Fighter 2*, j'ai presque envie de l'offrir le jeu et la console pour que tu te rendes compte par toi-même de tes erreurs. L'indicateur "KO" existe bel et bien sur la version Super Famicom, il faut que tu regardes mieux que ça. Si nous avions cherché à le cacher, le moins qu'on puisse dire, c'est que nous ne sommes pas très doués, il se voit très bien. Il s'agit seulement de recadrages, comme ça se fait pour quasiment TOUTES les photos de TOUTS les autres jeux. Le jeu sur cartouche est sorti le mercredi 10 juin au Japon, nous l'avons obtenu le lendemain. Figure-toi que nous avions senti que le jeu ferait un tabac et nous avions sacrément envie d'en faire profiter nos lecteurs. Nous sommes d'une grande perspicacité, hein? Je ne vois pas bien quel aurait été l'intérêt d'aller faire des photos de l'arcade (en prenant le risque que les connaissances découvrent le subterfuge, bonjour l'image de Joypad) alors que nous avions matériellement tout à fait le temps d'exploiter la version console. Je doute pouvoir te convaincre, mais je te fais la promesse solennelle que nous avons pris nous-mêmes les photos de la version console, tant pour le test que pour le dossier de Stéphane. Tu n'as vraiment pas vu de différentiel dans *Street Fighter 2* sur Super Famicom? Deux solutions: soit tu ne sais pas ce que signifie le terme "différentiel" (tu as le droit, ce n'est pas une honte, il n'y a aucune loi interdisant de confondre des mots), soit tu es tombé sur une drôle de version. Quel cas va en voir une autre chez un copain, tu verras que le décor du jeu se déroule horizontalement sur trois écrans. Si le magazine était sorti aux environs du 20 juin avec un test de *Street Fighter 2*, je ne dis pas, nous aurions certainement pris nos lecteurs pour des couillons en passant les photos de l'arcade, c'eût été techniquement impossible de tester la version console. Mais nous sommes sortis début juillet, Stéphane a eu largement le temps de mettre au point son dossier. Tu te rappelles? J'avais commencé ma réponse par "j'ai l'impression que tu t'es trompé de revue"...

■ Salut!

Il paraît que la Super Nintendo génère un son stéréo. Mais le son de la télé est mono, alors est-il possible — si oui, comment? — de brancher la console sur une chaîne hi-fi?

Jérôme

A ce problème-là, mon nounours en sucre, il y a deux solutions. La première est coûteuse, la seconde est dangereuse. Commençons par la dernière: il faut bidouiller la prise Péritel et repérer les deux fils destinés au son, pour les relier à l'ampli stéréo. Si tu n'as jamais utilisé de fer à souder, laisse tomber. Mais il y aura sans doute des sociétés (appel d'offre!) capables de réaliser ce petit câblage, d'autant qu'il servira à toutes les machines capables de sortir du son stéréo, micros et consoles confondus. L'autre solution, c'est de t'acheter une télé stéréo, j'avais prévenu, c'est coûteux.

■ Salut Joypad,

Je suis en colère contre Nintendo, car j'ai vu que *Castlevania 4* et *Addams Family* étaient vendus à 549 francs, et *Final Fight* à 590. Ça fait cher le jeu. Si ça continue, on va avoir des jeux aussi chers que ceux de la Néo-Géo. Et *Street Fighter 2*, ils vont le vendre combien? 700 balles? Mais ils sont malades!

Ben

Ma petite crevette des îles, tu as tout à fait raison, et tu as aussi un peu tort. Tu as raison, parce que les jeux sont très chers, et que Bandai donne l'impression de vouloir se faire beaucoup d'argent. Les éditeurs aussi, d'ailleurs. Cela dit, qui a jamais dit que les jeux étaient peu chers? Les jeux vidéo sont des produits de luxe, ils n'ont jamais été à la portée de toutes les bourses et ne le seront probablement pas avant une bonne dizaine d'années. Et encore, j'en sais rien: il y a à peine un siècle, seules les fantilles fortunées pouvaient offrir des poupées à leurs petites filles (celles des familles les plus modestes passaient leur temps à vendre des allumettes sur les trottoirs). Tout ce qu'on peut reprocher aux constructeurs et éditeurs, c'est de laisser croire que les consoles sont accessibles à tous et qu'on peut s'acheter un jeu comme on achète un bouquet de la Bibliothèque Verte (excusez-moi, à mon époque, c'était ça). C'est ensuite aux parents d'avoir à passer pour des bourreaux ou d'avoir à céder aux plus jeunes tentés par la publicité et par, nostra culpa, les magazines comme Joypad. A l'heure où j'écris ces lignes, je ne connais pas le prix de *Street Fighter 2*, mais je peux te dire que le package Super Nintendo + *Street Fighter 2* sera commercialisé au prix de 1500 francs.

**Posez vos questions à
Monsieur JOYPAD sur
3615 JOYPAD**

NEWS

PREVIEWS

LE COUP DE SIROCCO !

Après le calme passager et très bref du mois d'août, partout, à travers le monde et principalement au Japon, des dizaines de compagnies se remettent au travail (qu'elles n'avaient jamais arrêté d'ailleurs). En voyant les fêtes de fin d'année approcher, en s'apercevant que le nombre de consoles vendues à travers le monde ne cesse d'augmenter, toutes les boîtes se remuent

l'arrière-train, histoire de ne pas se laisser dépasser par les événements, ce qui est toujours délicat et périlleux. Du coup, des dizaines de nouveaux titres sont encore annoncés. Certains connus, d'autres complètement inédits, une chose est sûre et certaine, l'automne qui s'annonce à grands pas, et l'hiver proche seront assurément plus chauds que l'été.

SCOOP NINTENDO PASSE A LA VITESSE SUPERIEURE!

Lors d'un salon au Japon le 27 Aout, Nintendo of America a fait deux annonces qui risquent de bouleverser sérieusement notre univers ludique.

Tout d'abord, Nintendo annonce la création d'un nouveau composant basé sur la technologie Risk et incluant un DSP. Ce composant révolutionnaire, qui se nomme le Super SX, permettra de développer des programmes en véritable 3D, avec des capacités uniques sur consoles 16 bits. Le SX sera incorporé dans les cartouches de la Super Nintendo et il pourra exécuter des fonctions mathématiques de haut

niveau en temps réel. Grâce à ce nouveau composant, les jeux réalisés devraient atteindre un réalisme inégalé à ce jour. Les licenciés Nintendo pourront commencer à développer des jeux en utilisant le SX à partir de Janvier 93 et le premier jeu Nintendo sortira en Mars. Le titre de ce dernier n'a pas été annoncé, mais il est fort probable qu'il s'agisse de la suite de F-zero.

Ce nouveau composant permettant d'augmenter très sensible-

ment les capacités des jeux de la Super Nintendo, Nintendo pense que le CD rom tel qu'il est prévu actuellement n'apporterait pas un plus suffisant par rapport à la console. Du coup, Nintendo a décidé de remplacer le processeur 16 bits qui devait être intégré dans ce CD rom par un processeur 32 bits! Ce processeur 32 bits doublera la vitesse et la puissance de cette nouvelle machine et si l'on y ajoute le nouveau composant élaboré par Nintendo, le CD rom devrait faire très mal. Cette nouvelle machine devrait donc surclasser largement toutes les consoles disponibles actuellement, y compris la Neo Geo. Le développement du CD rom Nintendo sera achevé dans le courant de l'année prochaine et il sera fabriqué en Aout 93, au plus tard. En revanche, Nintendo n'avance pour l'instant aucune date de sortie pour cette nouvelle machine, car à son habitude, le constructeur japonais ne publiera ce CD rom que lorsque plusieurs jeux de qualité seront disponibles. Nintendo ne sortira sur le CD rom que des jeux d'un très haut niveau qui ne peuvent avoir d'équivalents sur cartouches... ça promet!

Le porte parole de Nintendo a déclaré que Sega allait être pulvérisé, ce qui reste à démontrer car Sega développe également une nouvelle console 32 bits, sans doute à base de CD. En tous cas, il est clair que Nintendo a décidé d'attaquer son concurrent sur ce qui était son point fort: la technologie haut de gamme. Cela nous promet un bel affrontement, dont les passionnés de jeux seront de toutes façons les gagnants.



-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

LUUDI GAMES EST LA POUR VOUS AIDER
Ludi Games ne se contente pas de distribuer des cartouches pour la console Nintendo, la Super Nintendo et la Game Boy. Maintenant, il existe un club des utilisateurs pour tous les passionnés de ses jeux. A partir de Septembre, un journal trimestriel nommé Ludi News vous donnera des infos, des concours, ainsi que des trucs et astuces. D'autre part vous pourrez appeler SOS LUDI au 48 70 29 45 pour obtenir des aides de jeu (de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h). Enfin, le 36 15 LUDI GAMES vous offrira de nombreux services.

ARENA MEGADRIVE

TERMINATOR II THE ARCADE GAME

Terminator II: The Arcade Game est la conversion du hit d'arcade qui sévit actuellement dans les salles de jeux vidéo. L'avantage de T2 est qu'il peut non seulement se jouer avec le joystick traditionnel de la Megadrive mais aussi avec le Menacer (c'est l'équivalent du Super Scope de la Super NES), ce qui ajoute encore davantage de réalisme au jeu. Pour détruire les engins de mort qui



fonceront sur vous, il suffira de déplacer le curseur à l'écran et de tirer une bonne rafale. Aucune date de sortie officielle n'est encore annoncée chez Sega.

SUPER FAMICOM

PIPE DREAM

Pipe Dream devrait également avoir ses fans. Beaucoup plus porté sur la réflexion des joueurs que sur leur dextérité à manier le joystick, Pipe dream vous transporte dans un monde de plombiers, de tuyaux et d'eau. Le but du jeu est de construire des pipelines de sorte que l'eau ne puisse pas envahir la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Peut-être moins riche graphiquement que les jeux précédents, Pipe Dream est cependant un jeu complexe qui devrait ravir les amateurs de prise de tête en tout genre qui en ont assez de jouer des jeux débiles de baston, ringards et peu imaginatifs.

FATAL FURY



probablement pas mal de difficulté à réellement faire son trou sur Super Famicom, d'autant que les deux jeux se res-

semblent "vachement", aussi complets l'un que l'autre au niveau des coups et aussi riches au niveau de l'animation d'arrière-plan et des personnages principaux. Reste à voir quel sera l'accueil que vous réserverez à ce jeu. Brillant et riche à la fois, Fatal Fury pourrait quand même bien créer une petite surprise.

TAKARA OF JAPAN SUPER FAMICOM

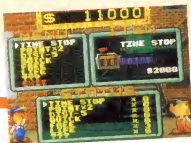
Issu de la Neo-Geo où ce jeu avait connu un très grand succès, Fatal Fury est le rival annoncé de Street Fighter II. Devant la performance extraordinaire de son prédécesseur, ce titre aura



HUDSON SOFT PC ENGINE

BOMBER MAN'93

Que tous les amateurs de Bomber Man se lèvent, Hudson suite prépare une nouvelle version Bomber Man'93. Au programme de ce nouveau titre, plein de gadgets complètement délirants vous feront assurément craquer. Le principe du jeu reste identique à ce que nous connaissons, vous devez éliminer vos poursuivants en faisant éclater des bombes que vous aurez, au préalable, déposées dans un labyrinthe. Le but est d'éliminer tous les bomberman ennemis et de trouver la sortie. La principale originalité de ce titre est qu'il permet à cinq joueurs de s'affronter simultanément sur le même terrain. Folle journée et états de rires assurés pour ce jeu, dont la date de sortie définitive ne nous a malheureusement pas encore été annoncée.



PREVIEWS

-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

SEGA CHOISIT AMSTRAD

Sega vient de faire un alliance des plus surprenantes avec Amstrad. Ces deux compagnies se sont réunies pour créer une nouvelle machine qui utilisera à la fois les technologies PC et Megadrive. Cette machine, qui devrait coûter moins de 1000F, permettra d'utiliser les cartouches Megadrive, les disques Mega CD et les disquettes PC de 3,5 pouces. Il est vraisemblable que cet appareil prendra la place de la Terra Drive, une machine du même type et réalisée avec IBM. La Terra Drive est sortie depuis un an au Japon où elle n'a guère eu de succès, sans doute en raison d'un prix plus élevé que celui de cette nouvelle machine.

HUDSON SOFT PC ENGINE

POWER SPORT

Après une compilation sportive en CD Rom de Human Technologie, voici Hudson Soft qui contre-attaque avec Power Sport, une simulation de compétition sportive qui vous

fera participer à une tonne d'épreuves où vous retrouverez le lancer du disque, le tir à l'arc, le 100 mètres nage libre, le 110 mètres haies, le 100 mètres, le saut en hauteur, j'en passe et des meilleures. Au total, une bonne dizaine d'épreuves vous tiendra en haleine pendant pas mal de temps, ce qui, en soi, n'est déjà pas si mal.



RANMA 1/2

GAME BOY

Issu de la PC engine et de la Super Famicom, Ranma 1/2 est un jeu de baston dans lequel vous êtes une jeune étudiante prête à sauver l'humanité. Animé par un scrolling horizontal, ce jeu de Banfro est doté de graphismes assez cohérents qui traduisent bien son ambiance. Assez délirant

grâce aux adversaires à affronter, Ranma 1/2 devrait théoriquement être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes.

INFO L'ALIMENTATION SOLAIRE GAME BOY MADE IN MICROMANIA

Ce n'est pas parce que l'été est fini que le soleil n'est plus de la partie! Même sous une fine couche nuageuse, il continue à lancer ses rayons sur nos petites têtes de joueurs Game Boy! Eh oui, désormais vous allez pouvoir utiliser l'énergie solaire pour jouer à la Game Boy! Vous allez jouer "écologique"! Micromania nous propose, pour une somme de 349 francs, un joli petit objet que je n'hésiterais pas à appeler une "alimentation solaire avec plein de gadgets"! Il suffit de glisser votre Game Boy dans le réceptacle qui épouse la forme et le design "plastique gris clair" de la console. Vous branchez ensuite une

fiche dans le trou alimentation et c'est parti sans le moindre pet de l'ombre d'une pile! Il faudra bien sûr avoir préalablement mis l'alim magique à l'extérieur pour qu'elle se recharge, même avec des nuages (rappelez-vous, les rayons filent!). Rien ne vous empêche de brancher un adaptateur 6V sur l'engin, tout a été prévu, cool! Il y a aussi un petit bouton rouge indicateur de charge et une sortie casque si vous décidez de brancher le circuit son de la Game Boy sur l'alim. Un superbe objet, pratique, pas encombrant (on tient même mieux la console en main, le comble!) et révolutionnaire!



SUPER PINBALL

SUPER
FAMICOM

Annoncé depuis longtemps (au moins un an), Super Pinball devrait enfin voir le jour au Japon avant la fin de l'année, du moins c'est le bruit qui court. Comme on a réussi à obtenir à la sueur de notre front. Principal adversaire du remarquable Devil Crush sur Megadrive, il faudra néanmoins avoir une version plus définitive pour avoir un avis sur le sujet. Une chose cependant est d'ores et déjà certaine, Super Pinball sera aussi beau que débordant d'effets spéciaux. Un soft que l'on attendra avec la bave aux lèvres.

MEGA CD

BLACK HOLE ASSAULT

Black Hole Assault vous transportera dans un univers hostile où les seules lois régissant le monde sont la force et la méchanceté envers les autres. Baraqué comme Arnold et n'étant pas des plus amicaux, vous aurez vos chances dans ce jeu de baston. Ressemblant très nettement à Heavy Nava, du moins dans le principe, la réalisation de

Black Hole Assault de Micronet est tout de même nettement plus poussée et fine.

Agrément par des musiques à s'en dégoter les oreilles, Black Hole Assault devrait être disponible avant la fin de cette année. C'est tant mieux.



SUPER PANG

CAPCOM
SUPER
FAMICOM

Super Pang de Capcom est une conversion d'arcade existant déjà sur le CD Rom de la PC Engine et qui sera commercialisée sous le nom de Super Buster Brothers aux États-Unis. Aux commandes d'une espèce de chasseur armé d'un pistolet, vous devez débarrasser l'écran de toutes les bulles qui l'encombrent. Le problème est simple: plus vous détruisez de bulles, moins leur taille est imposante, plus elles sont nombreuses. En vous déplaçant de droite à gauche, vous devez parvenir à vous en débarrasser sans vous faire toucher, car les bougres ne restent bien évidemment pas un seul instant sur place. Graphiquement aussi

beau que la version du CD Rom, sur Super Famicom, Super Pang risque de faire des malheurs tant ce jeu est sympathique.



UNE NOUVELLE CONSOLE SEGA!

De source bien informée, nous apprenons que Sega a commencé de développer une nouvelle console 32 bits. Cette nouvelle console devrait être commercialisée en 1994. Nous l'attendons avec impatience.

telex

Volusia

Games

2, rue Millotet

21000 DIJON

☎ 80 57 11 42 ou 80 41 86 43 — Fax : 80 58 09 45

MEGADRIVE

DONALD DUCK	389 frs
EUROPEAN CLUB SOCCER	429 frs
SIMPSONS (krusty's)	429 frs
SIMPSONS (space mutants)	429 frs
TOKI	429 frs
JAMES POND 2	429 frs
JORDAN vs BIRD	429 frs
DESERT STRIKE	429 frs
KID CHAMELEON	429 frs
ALISA DRAGON	429 frs
D ROBINSON BASKETBALL	429 frs
CADASH	429 frs
TAZMANIA	429 frs
SPLATTERHOUSE 2	429 frs
MONACO GP 2	429 frs
ATOMIC RUNNER	429 frs
TERMINATOR	429 frs
DUNGEONS & DRAGONS	429 frs

NEC

CONSOLE NEC DUO	3790 frs
CONSOLE GT	2490 frs
CONSOLE CORE GRAFX	990 frs
SUPER CD ROM	2890 frs
FINAL SOLDIER	349 frs
HIT THE ICE	349 frs
GOMOLA SPEED	349 frs
PUZNIC	349 frs
SALAMANDER	369 frs
GRADIUS	369 frs
SUPER WATER BOMB	369 frs
SOLDIER BLADE	369 frs
CD DARIUS	369 frs
CD HUMAN SPORTS	429 frs
CD YS 1 & 2 (anglais)	590 frs
CD STREET FIGHTER	590 frs
CD RAYXANBER 3	429 frs

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	2490 frs
MAGICIAN LORD	690 frs
BASEBALL 2020	690 frs
BURNING FIGHT	690 frs
ALPHA MISSION 2	690 frs
LEAGUE BOWLING	690 frs
BLUES' JOURNEY	690 frs
NAM 1975	690 frs
CYBER LIP	690 frs
PUZZLED	690 frs
TOP PLAYER'S GOLF	790 frs
GHOST PILOTS	790 frs
KING OF THE MONSTERS	790 frs
NINJA COMBAT	790 frs
CROSSED SWORDS	1290 frs
FOOTBALL FRENZY	1290 frs
ANDRO DUNOS	1290 frs
FANT FURY	1390 frs
LAST RESORT	1390 frs
BASEBALL STARS 2	1490 frs
KING OF MONSTERS 2	1490 frs
SENGOKU 2	1490 frs
ART OF FIGHTING	390 frs
JOYSTICK NEO GEO	390 frs

SUPER FAMICOM

CONSOLE + 1 jeu	1490 frs
GAMEKEY ADAPTATOR	190 frs
CASTELVANIA 4	490 frs
CONTRA SPIRIT	490 frs
ZELDA	490 frs
SUPER GHOULS'N'GHOSTS	490 frs
SUPER TENNIS	490 frs
SUPER BATTLE TANK	490 frs
SUPER WRESTLEMANIA	490 frs
GUN FORCE	490 frs
ARCANA	490 frs
DEATH VALLEY RALLY	490 frs
SPIDERMAN & X-MEN	490 frs
WINGS 2	490 frs
BATTLE TOADS	490 frs
NINJA TURTLES	590 frs
STREET FIGHTER 2	620 frs
PRINCE OF PERSIA	590 frs
SUPER DUNK SHOT	590 frs
MAGIC SWORD	590 frs
SOULBLADE	590 frs
SUPER SCOPE	690 frs
JOYSTICK CAPCOM	490 frs
JOYSTICK JB KING	690 frs

BON DE COMMANDE

Nom : Prénom :

Adresse :

Tél. :

DESIGNATION DU PRODUIT

Qté

Prix

☐ Chèque ☐ Carte-remboursement
☐ Mandat (+ 35 Frs)

total :

Frais de port jeux : 30 Frs — Frais de port console : 100 Frs

* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA, MEGADRIVE, NEC, NEO GEO sont des marques déposées.

WORLD ILLUSION

SEGA
MEGADRIVE

On vous a déjà parlé de World Of Illusion de Sega. Présenté lors du CES de Chicago, ce titre est l'un des plus attendus chez le géant japonais. Avec Donald et Mickey sur le même écran, World Of Illusion peut se jouer à deux. Si Sega joue une fois de plus la carte Disney, ce n'est pas pour rien, car comme dans Castle Of Illusion, la

réalisation de ce titre est carrément tonitruante. Enfermés dans un monde complètement dingue, nos deux amis auront bien des déboires avant d'arriver à leur but. En s'aidant mutuellement à sortir des situations difficiles dans lesquelles ils se sont fourrés, ce n'est qu'avec passion et intelligence que vous pourrez parvenir au terme de

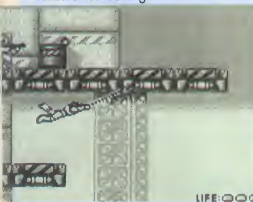
cette aventure ultraréussie. Aucune date de sortie ne nous a malheureusement été communiquée par les hauts dignitaires de Sega pour la sortie officielle de ce jeu au Japon. On en reparlera donc.

CAPCOM
GAME BOY

BIONIC COMMANDO

Chez Capcom, on ne devrait plus tarder à profiter des plaisirs que procure Bionic Commando. Tiré de la machine d'arcade, ce titre est d'un concept assez original puisque l'arme du héros que vous devez trimballer tout au long de la demi-douzaine de niveaux, est une sorte

de yo-yo géant qui s'agrippe aux parois des murs et des falaises. Vous pourrez vous servir de ce yo-yo non seulement pour escalader les passages dangereux, mais également pour niquer les monstres qui vous fonceront dessus, ce qui n'est jamais très agréable.



BULLET
PROOF
GAME GEAR

FACEBALL 2000

Faceball 2000 est un titre qui est également annoncé sur Game Boy et sur Super Famicom. Dans ce jeu qui peut se jouer à plusieurs, vous êtes une sorte de Pac-Man qui se déplace dans un labyrinthe qui scrolle entièrement en trois dimensions. Le but du jeu est simple, il suffit de découvrir l'ennemi qui, comme vous, se trouve enfermé et de lui triturer la tête. Faceball 2000 peut sembler moyen à un joueur, mais à deux il devrait révéler à la face du monde tout son brio. Inspiré par la réalité virtuelle, ce jeu, bien que simple, pourrait être l'une des surprises de cette fin d'année.



NAXAT
PC ENGINE

STAR MOBILE

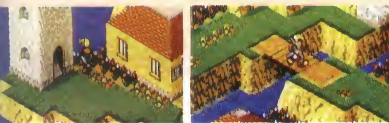
Naxat nous annonce la sortie prochaine de Star Mobile, malheureusement, aucune information supplémentaire ne nous est encore parvenue à ce jour, ce qui ne nous ravit pas au plus haut point. Mais bon, on n'a pas pu résister à l'envie de vous en montrer une photo tant le principe de ce jeu reste un mystère. Bien sûr, nous vous tiendrons au courant de la suite des événements dès que nous aurons de plus amples informations à ce sujet.



SEGA
MEGADRIVE

LAND STALKER - THE EMPEROR'S TREASURE

Land Stalker est un jeu de rôle programmé par Climax, l'une des équipes les plus actives de Sega au Japon. Le jeu se déroule entièrement en trois dimensions comme si l'on observait l'action du haut d'un building dans le lointain. Les scènes 3D ont été initialement dessinées par de vrais artistes, ayant tout prévu pour que les graphismes soient d'une qualité tout à fait remarquable. Le résultat est absolument magnifique et le jeu lui-même est d'une très grande profondeur. En se baladant de ville en ville, vous découvrirez des endroits critiques qui vous apporteront sagesse et raison. Chemin faisant, vous trouverez également des dés super utiles pour ouvrir les portes préalablement fermées par une obscure force du mal. Dans les souterrains, vous devrez tuer les monstres qui traînent et qui menacent la paix du monde. Un grand jeu de rôle en perspective chez Sega.



MEME EN LISANT ON SE CONSOLE.

Les éditions Micro Applications viennent de publier trois livres exclusivement consacrés aux jeux de la gamme Nintendo. Tous Les secrets de Super Mario World. Un ouvrage de quelques 301 pages où le monde Mario est disséqué, miette par miette, monde par monde. Si vous n'avez pas encore découvert tout Mario, ce livre illustré de photos (noir et blanc) devrait combler vos lacunes. A noter que, pour une fois, le style employé par l'auteur, du moins par sa traductrice, n'est pas complètement naïf. Rusel DeMaria prend suffisamment les joueurs au sérieux. Les deux autres ouvrages, Les secrets des jeux sur la console Nintendo et les secrets des jeux sur Nintendo Game Boy, proposent, outre les solutions plus ou moins complètes de 20 et 26 jeux respectivement, un chapitre très intéressant, du moins pour les parents réticents vis-à-vis des jeux vidéo, intitulé Petit Guide des jeux vidéos à l'usage des parents. Sans aller très loin dans sa réflexion (ce n'est pas son propos), l'auteur, Rusel DeMaria, y expose un certain nombre de problèmes d'une façon très claire. Pour ce qui est de ces énormes catalogues de solutions, ils proposent des trucs dont l'intérêt est variable. A savoir que lorsque des monstres vous frappent dans Swords and Serpents (Nintendo 8 bits) vous perdez des points de vie, c'est gentil, mais c'est aussi inscrit dans la doc, et en plus, on ne s'en serait pas douté. Néanmoins les solutions données sont en générale vastes et franchement utiles pour les joueurs qui aiment aller au bout des choses. L'inconvénient, c'est que les jeux datent un peu, mais si vous êtes bloqué depuis longtemps, ces livres sont faits pour vous. L'édition est, en outre, très belle, ce qui ne gâche rien.

Les Secrets des jeux sur la console Nintendo.
éditions Micro Application. 95FF. 432p.
Les Secrets des jeux sur Nintendo Game Boy.
éditions Micro Application. 95FF. 348p.
Les Secrets de Super Mario World.
éditions Micro Application. 95FF. 301p.



SEGA
GAME GEAR

PHANTASY STAR GAIDEN (TITRE NON DÉFINITIF)



Les japonais vont une nouvelle fois pouvoir se régaler, avec l'adaptation de Phantasy Star sur leur bécane. Dans cette version, on retrouvera toute l'ambiance du jeu de rôle mythique. Dans un monde au bord du chaos, rempli de monstres, votre salut passera obligatoirement par l'obtention de points

d'expérience. En utilisant certains sorts de magie, vous pourrez également progresser plus rapidement. Attention toutefois, la magie n'est pas illimitée et vous devrez chaque fois l'utiliser à bon escient. Cette cartouche de deux mégas propose une pile qui permettra de sauver une partie en cours de jeu. La date de sortie prévue au Japon est aux alentours du 15 octobre. Malheureusement, pour l'instant tous les textes de Phantasy Star Gaiden sont encore uniquement en japonais, nous devons donc attendre un petit peu pour accueillir une version officielle anglaise.



SURCOUF®
1^{re} foire-exposition permanente de la micro

Moussillons, criateurs indépendants de logiciels ou de périphériques, embarquez avec SURCOUF, 1^{re} foire-exposition permanente de la micro à Paris, pour la plus belle aventure de l'année.

Bien sûr, vous savez tous que le SURCOUF, 1^{re} foire-exposition de la micro, ouvrira ses portes à Paris le 15 octobre 1992.

Vous savez aussi que sur une surface de près de 2500 m², les meilleurs spécialistes de la micro exposeront et vendront leurs dernières nouveautés, que le SURCOUF attirera tous ceux qui s'intéressent à l'informatique : en un mot que le SURCOUF est quelque chose d'unique.

Mais servez-vous que près d'une centaine de stands sont offerts gratuitement avec leurs aménagements à des "gaillards" qui n'ont pas froid aux yeux ? Nous voulons parler de ceux qui ont inventé un logiciel ou un périphérique et qui veulent en vivre !

- Pour monter à bord du SURCOUF, il faut que :
- vos créations apportent un réel plus à l'utilisateur final ;
 - vos moyens financiers soient très limités ;
 - vous soyez courageux, car il vous faudra démontrer et vendre chaque jour vos produits auprès des visiteurs du SURCOUF ;
 - vos prix doivent être imbattables. Pour parir à l'abordage de vos concurrents, une seule règle : être les meilleurs, mais aussi les moins chers ;
 - vous soyez enthousiaste et sympathique pour vous intégrer avec harmonie à l'équipe du SURCOUF

Si vous êtes notre homme, contactez de toute urgence :

Hervé COLLIN, le Capitaine du SURCOUF
73, avenue Philippe-Auguste - 75011 PARIS
Tel. : 43.71.99.33 - Fax : 43.71.99.90

PS 1 : si vous n'avez rien inventé, mais que vous souhaitez monter à bord du SURCOUF, le capitaine amènera aussi vos créations.

PS 2 : si vous n'avez rien compris à ce qu'est SURCOUF, parce que notre enthousiasme n'a pas rendu très claire notre explication, contactez-nous aussi, nous nous efforcerons de vous en parler calmement.

A bientôt de toute façon, au 15 octobre 1992 !

GAME BOY

MAGICAL GUY

Magical Guy est un titre issu de la Megadrive. Ici, vous êtes un jeune écolier qui possède des pouvoirs magiques et une cape lui permettant de voler. Après une rébellion au sein de son école, notre petit étudiant va s'envoler pour une histoire folle dans un monde complètement inhospitalier, où même les profs commenceront à disjoncter complètement. Agrémenté par un scrolling multi-directionnel, Magical Guy est un jeu de plates-formes comme on les aime. Rapide, bien animé et doté d'une jouabilité excellente, ce titre vous fera passer de longues heures de jeux, à vous en ébattre la rétine contre l'écran monochrome de la console.



SUPER DARIUS II

CD ROM
PC ENGINE

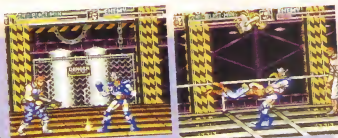
Super Darius II est une nouvelle fois sur cette machine, un Shoot'Em Up bien connu. Déjà disponible en carte et en CD dans une première partie, cette séquelle s'avère particulièrement efficace. Toujours aux commandes du même vaisseau galactique, l'action de Super Darius ne varie que très peu. Plus beau cependant que les versions précédentes, ce titre a la particularité de présenter des monstres métalliques de fin de niveau très impressionnants. Assez rapide dans son déroulement, l'action ne se passe que sur un plan qui scrolle horizontalement. Très riche au niveau des couleurs, je doute pourtant fort que ce titre (qui n'est pas vraiment très nouveau) déchaîne les passions.



SONIC BLASTMAN

TAITO
SUPER
FAMICOM

On ne devrait pas trop tarder à voir venir Sonic Blast Man, chez Taito, un jeu de baston comme son nom l'indique. Après un grave accident, vous voilà transporté dans la peau d'un solide guerrier métallique défenseur de la loi et servant la patrie. Lorsque vous apprenez qu'une organisation terroriste d'élite se met en chasse pour dévaster le gouvernement, celui-ci vous dépêche immédiatement pour les arrêter. Animé de bout en bout par un scrolling horizontal, Sonic Blast Man est un Beat'Em Up comme beaucoup sur Super Famicom. Utilisera-t-il les atouts de cette machine? C'est une autre histoire et pour l'instant, rien ne nous le laisse croire. Attendons donc d'en voir un peu plus avant de nous prononcer définitivement.



THE FLINTSTONES

TAITO
MEGADRIVE

Disponible vers la fin de l'année, The Flintstones est l'adaptation du dessin animé "Les Pierres de Feu". A l'écran, vous dirigez Fred et votre mission est de sauver votre monde préhistorique des attaques sournoises d'un chien galeux tout droit sorti des bas fonds du Bronx. Des plates-formes, des bonus, des vies supplémentaires, des pièges mortels, des puzzles à la mard-moi-le-noeud seront les éléments essentiels de ce jeu de plates-formes aux graphismes alléchants. Yabba dab ba Dool!



DOMARK
GAME
GEAR

PRINCE OF PERSIA

Testée dans ce numéro sur Super Famicom, la version Game Gear de Prince Of Persia s'annonce sous les meilleurs auspices. Cette conversion est pratiquement aussi bonne que toutes les autres. On y retrouve tout l'intérêt et toute la profondeur que l'on connaît, et de plus, l'animation reste fidèle à l'image que nous en avions eue sur Super Famicom. Un gros hit sur Game Gear. Malheureusement, nous ne savons pas encore quand Prince Of Persia sera disponible sur la portable de Sega. Nous vous tiendrons au courant.



-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-
STREET FIGHTER II

A partir du mois d'Octobre, ce ne sera plus Super Mario World qui sera vendu avec la Super Nintendo, mais

Street Fighter II !!!! Vous le croyez ça? En voilà une idée qu'elle est bonne ! Cette nouvelle devrait faire plaisir à plus d'un amateur de jeux de baston.

SNK
NEO GEO

WORLD HEROES

Un scientifique mystérieux a réuni un groupe de huit combattants, dispersés à travers le monde. Ces hommes doivent combattre pour savoir qui sera le prochain World Hero, défenseur de la Terre. Cette cartouche sur Neo-Geo est, à ma connaissance, la plus importante de la série en taille mémoire, pas moins de 87 mégas! C'est un record. Parmi ces guerriers possédant chacun ses propres techniques de combat, choisissez le vôtre et partez à la conquête du monde. Deux joueurs peuvent s'affronter l'un contre l'autre pour ce remix de Street fighter II qui s'annonce comme un grand titre sur Neo-Geo.

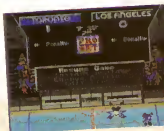


PREVIEWS

ELECTRONIC
ARTS
MEGADRIVE

NHLPA HOCKEY

Nhlpa Hockey est sans aucun doute ce que tous les fans de hockey espéraient dans leurs rêves. On avait déjà pu voir, avec NHL Hockey, ce qu'était capable de faire Electronic Arts; cette fois le résultat est encore plus réaliste. De légères modifications ont été apportées au jeu pour le rendre encore plus fluide. De plus, de nouvelles options (comme une sorte d'applaudimètre pour connaître la cote des joueurs avec les fans) ont été greffées pour notre plus grand plaisir. Annoncé pour septembre, j'ai vraiment l'impression qu'avec Nhlpa Hockey il va falloir s'accrocher sec. Ce titre est également annoncé sur Super Nintendo, mais pour l'instant nous n'avons pas plus de renseignements.



NINTENDO
SUPER
NINTENDO

SUPER MARIO KART

On vous a déjà causé de Super Mario Kart, cette course de karting mettant en scène la vedette de Nintendo. Jusqu'à présent, on ne connaissait pas encore sa date de sortie; à présent c'est officiel, Super Mario Kart sera en vente au Japon dès le 27 août et sera très probablement accessible à nous, petits Français, au cours des premiers jours de septembre, l'importation parallèle allant bon train (et c'est tant mieux!)



-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

DES JEUX D'OCCASION

Score Games est un nouveau magasin qui se spécialise dans les jeux vidéos d'occasion. Vous y trouverez plus de 2000 jeux à des prix très avantageux, ainsi que des consoles d'occasion. Avis aux amateurs!

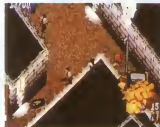
NIHON
BUSSAN
SUPER
FAMICOM

sur PC Engine (dans deux versions différentes, une troisième sur CD Rom est en cours). Au volant d'une Formule Un, votre objectif sera, bien entendu, de devenir champion du monde. La course se déroule comme si toute l'action était vue d'un hélicoptère qui suivrait la piste. Celle-ci s'ouvre par un scrolling multi-directionnel hyper rapide et très fluide. Riche au niveau des options, c'est sans aucun doute la vitesse de déroulement du jeu qui en fera son succès sur Super Famicom. Je vous rappelle tout de même que sur PC Engine, F1 Circus fut pendant longtemps la meilleure vente japonaise.

ACCLAIM
MEGADRIVE

PREDATOR II

Predator II sur Megadrive risque fort d'être un titre au moins aussi passionnant que le film. Avec un taux de criminalité très en baisse, Le Prédateur est de retour pour ramener bon nombre de nouveaux trophées. Dans la peau du flic le plus fou de la ville de Los Angeles, vous avez pour mission de sauver les prisonniers de la bête, tout en évitant les losers du monstre. Entièrement réalisé en trois dimensions isométrique, l'action de Predator II est gigantesque. A mi-chemin entre Rambo et Mercs, ce titre devrait faire un carton lorsqu'il sera en vente, dans le courant du mois de novembre.



SUPER F1 CIRCUS

Super F1 Circus est bien connu par la majorité d'entre vous puisque ce titre s'est déjà vu converti sur Megadrive et sur CD Rom est en cours. Au volant



DANS «LHX ATTACK CHOPPER», L'ENNEMI TIRE A VUE MALHEUREUSEMENT



Partez pour le vol le plus effrayant de votre vie avec LHX Attack Chopper™, le premier jeu à simulation d'hélicoptère réaliste de Mega Drive avec vrais graphiques polygones en 3 dimensions, par les concepteurs qui ont créé F-22 Interceptor.

Armé d'une importante sélection de missiles, foncez au coeur des champs de bataille les plus dangereux du monde à bord de l'hélicoptère expérimental LHX ou du gunship AH-64 Apache. Vous avez une vue aérienne de l'action à partir du cockpit ou de l'un des 7 angles extérieurs.

Choisissez parmi 30 classes de mission, y compris combat aérien et attaque au sol. Volez dans une variété étonnante de conditions météorologiques et attaquez-vous à 40 types de cibles ennemies.

Oh.....Et n'oubliez pas de baisser la tête!



LES VRAIS PROS AUSSI DANS «NHLPA HOCKEY»



La même chose est valable pour NHLPA™ Hockey '93, la nouvelle suite pleine d'action au célèbre jeu EA Hockey, qui met en vedette les vrais pros de la National Hockey League de 1992.

Car ces types ne rigolent pas!

Avec NHLPA Hockey '93, vous pouvez tout faire à vos adversaires: Crochets, croc-en-jambe, collision. Et faites-leur claquer des dents avec des contacts ultra physiques, tout en maintenant un «équilibre incroyable» pour vos tirs.

Produisez des tirs super puissants et fracassez les barrières avec la force de vos shoots. Vous pouvez même tester vos qualités d'entraîneur en

introduisant le juste mélange d'agression et de technique dans votre équipe.

'93 présente également un personnage tout nouveau. Le gardien de buts intelligent. Il peut plonger, bondir, shooter et patiner en dehors de sa surface pour dégager des palets égarés, ce qui rend la défense aussi excitante que l'attaque.

Grâce à un back-up EEPROM, la performance (les buts, actions menant au but et arrêts) des 500 joueurs NHL est suivie automatiquement durant tous les matchs et sauvegardée dans la cartouche.

Alors qu'attendez-vous: prenez vos patins et décollez dès maintenant pour votre magasin de jeux électroniques le plus proche.



LE REVEIL D'UN

Microprose, c'est le champion, le boss, le prince suprême de la simulation en tout genre et surtout de la simulation aérienne. Adulé sur micro, honoré sur PC pour ses titres aussi sublimes que remarquables, comme *Silent Service*, *Gunship*, *Gunship 2000*, etc... Microprose est à l'heure actuelle la société référence en matière de simulateurs. C'est donc avec une joie que je ne pourrai dissimuler que nous apprenons la venue de cet éditeur dans le monde de la console. Et comme un géant ne se déplace jamais sans bruit ni fracas, la dose et la demi-douzaine de titres qui sont en préparation sur la gamme Nintendo, risquent de frapper fort, comme le poing de Danboss lorsqu'il est en colère. Planquez-vous, ça va démenter!

SUPER STRIKE EAGLE/SUPER NINTENDO

Titre illustre sur toutes les bécasses sur lesquelles il a été converti, *Super Strike Eagle* est, comme son nom l'indique, un simulateur de vol. Mais quel simulateur! Sur PC, en son temps, *Super Strike Eagle* avait été l'un des meilleurs de sa catégorie. Comme sur *Super Nintendo* il n'y en a pas encore, c'est un véritable plaisir que de recueillir un logiciel de ce calibre au sein d'une logithèque déjà aussi remarquable que celle qu'on lui connaît.

Utilisant des images digitalisées, et certaines des capacités de la *Super*



Nintendo, *Super Strike Eagle* révélera au grand public ce qu'est un simulateur. Certes, du fait du peu de bouton d'un joypad par rapport au clavier d'un micro, le jeu ne sera pas aussi efficace et réaliste, mais la réalisation semble tellement



brillante qu'on devrait véritablement en avoir pour ses sous. Outre les commandes de décollage, les volets, les trusts, les commandes de direction et de tir, *Super Strike Eagle* proposera également aux joueurs plusieurs types de missions qu'ils devront accomplir avec succès pour accéder à la mission suivante. D'une réalisation extraordinaire, bien que la version nous ayant été présentée était loin d'être définitive, *Super Strike Eagle* devrait faire un méga carton quand il sera disponible au début du printemps prochain. C'est pas demain, nous sommes d'accord.

RAILROAD TYCOON

Quelle étrange idée que celle qu'ont eue les programmeurs de Microprose en voulant, à partir d'une simulation de chemin de fer, faire une simulation économique générale. Si l'idée est étrange, si le concept est bizarre, il n'en reste pas moins que *Railroad Tycoon* dilapide et innove complètement dans le domaine du jeu sur console. Si *Populous*, comme *Sim City* présentait un nouveau concept, *Railroad Tycoon* en présente, lui aussi, un nouveau. Tout le monde s'en réjouira d'ailleurs. Car



des jeux aussi "bottants" et beaux que celui là, nous en voulons tous les jours. Alors voilà, vous êtes un pauvre petit pélo perdu dans un coin de votre campagne, vous avez de grands projets et des idées précises sur tout un tas de sujet; malheureusement, personne ne vous a encore donné votre chance de mettre en œuvre tout ce que vous avez dans la tête, personne... Sauf Microprose. Avec Microprose et de longues heures de jeu, vous deviendrez le maître du monde absolu et un



magnat de la finance à en faire pleurer de jalousie même les plus gros requins de la planète. Tout ça, c'est pour... Ouvrez vos esgourdes: juillet 1993, donc patience.

GEANT !

F-15 STRIKE EAGLE/GAMEBOY/NES

Toujours dans le domaine de la simulation, aérienne cette fois encore, Microprose concocte l'adaptation de F-15 Strike Eagle sur Gameboy et sur NES. Si les deux jeux sont assez similaires dans leur concept et dans la façon d'envisager les choses, la version NES reste tout de même plus complexe, même si, pour l'utiliser, il n'est pas nécessaire d'avoir son brevet de pilote. En fait, plus que des simulateurs, capacités des machines obligent, F-15 Strike Eagle sur NES et Gameboy sont plus de simples jeux d'arcade dans lesquels il faudra accomplir



mission après mission, chacune d'elles étant bien déterminée. Ainsi, si les premières sont simples, les suivantes deviennent plus complexes. En survolant le territoire ennemi, en général c'est du côté de l'Irak, vous pourrez, à l'aide de vos armes -des missiles Maverick, des Sidewinders et des mitrailleuses lourdes- annihiler toute défense adverse. Sur chacune des deux versions, une option permettant de sauver une partie en cours, vous assurera un confort de jeu supplémentaire. Un tout petit peu plus riche sur NES, F-15 Strike Eagle a perdu beaucoup par rapport à son équivalent sur micro, mais Microprose a trouvé le subtil mélange entre l'action pure et dure et la simulation. F-15 Strike Eagle sera disponible très bientôt, genre tout de suite, presque immédiatement quoi!

Avec F-117A sur NES dont nous n'avons que très peu d'informations, (nous savons seulement qu'il sera disponible dans le courant du mois de mars 1993), trois autres titres sont également en cours de préparation dans les ateliers de la firme américaine: Civilization, Pirates et Solo Flight, tous trois sur Super Nintendo. L'avenir s'annonce sous les meilleurs auspices possibles.





La grande aventure recommence!

Une fois encore, revoici le beau Dirk. Et une fois encore, il va partir secourir sa bien aimée Daphné, prisonnière du roi Lézard et de son inséparable dragon. Jamais la tâche n'aura été aussi difficile, ni aussi belle! De jour, de nuit, sous l'eau, sur terre... rien n'arrêtera Dirk. Pas même les paysages somptueux qu'il traversera! Bravant mille morts dans le château du roi maléfique, il sera accompagné, à certains moments, par l'orage et ses éclairs, qui viendront mettre de l'ambiance grâce aux fenêtres donnant sur l'extérieur. Comme si ça ne suffisait pas encore pour le pauvre Dirk, il devra aussi se promener dans les ténèbres, éclairé par une simple torche! Difficile de voir où l'on met les pieds dans ces cas là! Et lorsque l'on sait que chaque pas peut cacher un nouveau piège, on devine déjà que la partie sera longue, dure et sublime. Il va falloir que Dirk se fraye un passage à grands coups d'épée ou encore de hache pour atteindre l'ennemi, sous toutes ses formes, à distance! Tête de dragon volante, serpent multicolore sortant de nulle part, sorcière, chauve-souris géante, reptile gigantesque... j'en passe et des pires! Le pauvre chevalier n'a pas fini de courir, grimper sauter et nager dans tous les sens!

Chaque niveau se composera d'une demi-douzaine de sous-

DRAGON'S LAIR



niveaux. Chaque fois, le but sera soit de trouver la sortie, soit de tuer un monstre abominable! Charmant programme! Avec une animation démente, Dragon's Lair se rapproche du dessin animé! Les décors, qui utiliseront un maximum rotation et zoom, dans tous les sens, risquent de rester un morceau d'anthologie pour la Super NES! De plus, en proposant des niveaux d'une étonnante variété, Dragon's Lair devrait devenir la référence de tous les amateurs de jeux de plates-formes et d'action. Un must à ne pas manquer, pour le début du mois d'octobre!



ONVS LAIR



EDITEUR : ELITE
DISPONIBILITE : OCTOBRE





Le ninja repart au combat !

GG Shinobi II

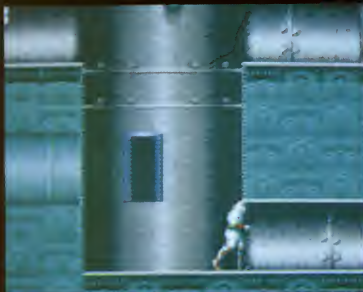
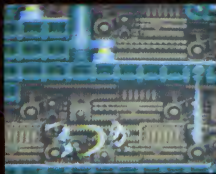
Souvenez-vous, c'était il y a un peu plus d'un an, un jeu sortait sur Game gear, bouleversant les foules, retournant les joueurs, bref, qui provoqua l'admiration générale. Souvenez-vous, vous étiez Joe Musashi, comme toujours, et partiez rechercher vos amis disparus. Chacun d'entre eux, spécialisé dans une arme, avait un pouvoir spécial, et une fois l'un de vos collègues libéré, vous pouviez jouer avec; ce qui donnait à ce jeu une "jouabilité" extraordinaire.

Hé bien, voilà que Sega remet ça avec la suite de ce jeu fabuleux. Et foi de Greg, si ça arrache comme le premier, ça risque de faire très mal. Doté de superbes graphismes, avec des effets colorés qu'hélas les photos ne rendent pas, Shinobi 2 promet énormément.

Le scénario est toujours le même, vous commencez seul et devez délivrer vos amis, une fois encore hypnotisés par le grand méchant du jeu. Il va donc falloir choisir un stage parmi les 5 proposés et hop, à l'attaque! Contrairement à l'épisode précédent, vous pouvez commencer



directement par le dernier stage, mais seul, dur dur. Citons dans le désordre les armes disponibles: épée, sabre, shurikens, et autres bombes. Eh bien, je crois qu'après une news aussi alléchante, vous n'avez plus qu'à vous rouler par terre en attendant cette cartouche de chez Sega.



DISPONIBILITE: NOVEMBRE
EDITEUR : SEGA

Tazmania



Le diable de Tasmanie, bien connu des possesseurs de megadrive, est un personnage assez curieux, très nerveux, et surtout extrêmement

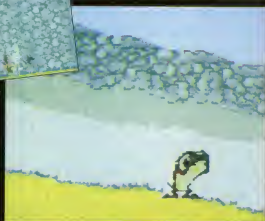
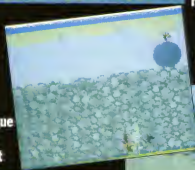
gourmand. En effet, ne v'a-t'y pas que son grand-père lui parle d'une légende avec des oeufs dedans, qu'aussitôt notre ami Taz se précipite sans réfléchir. Et pour trouver ces oeufs, il en aura du chemin à faire. Il faudra traverser des déserts infestés de rochers, puis une jungle hostile, suivie de l'arctique et des mines avec leurs fourgons fous.

Toute une épopée qui attend Taz. Le jeu n'était pas tout à fait fini lorsque j'ai joué, mais je vous jure que ça valait quand même le détour. Il faut voir Taz courir, sauter, et même mourir. Les diverses positions et mouvements sont décomposés à l'extrême, qualité dessin animé, à laquelle Sega nous avait habitués. Proche dans son déroulement de son confrère sur Megadrive, on peut dire que les différences sont minimes, ce qui est exceptionnel. Comme je le disais tout à l'heure, le diable de Tasmanie est



un animal très gourmand, et il pourra manger tout ce qu'il trouvera sur son passage, que ce soit poulets, bouteilles, crabes, souris, et même des bombes, bombes qui lui exploseront à la tronche s'il les avale. Décidément, ce diable de Tasmanie n'est pas ce que l'on pourrait appeler un mauvais bougre. Même que, si j'étais vous, je courrais réserver la cartouche à mon magasin favori.

EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : OCTOBRE



Un diable dans votre portable !





La carte du monde du dessus est imposante et remplie de dangers. Choisissez votre option de jeu et entrez dans l'aventure avec prudence (on dit qu'elle est mère de la sûreté).

Equinox

SONY SEME LA TEMPÊTE.

Il y a cinq ans déjà, que le temps passe vite, Shadax, le grand sorcier avait réduit à néant toutes les espérances de Melkior, le méchant de service et, depuis, le pays de Galadonia vit en paix. Glendaal, le fils de Shadax et la princesse Elanor ne semblaient pas avoir les capacités métaphysiques de leur aïeul. Se trompait-il, se plantait-il, c'est ce que nous allons savoir. Persuader au plus profond de lui-même qu'il pourrait devenir un grand magicien aussi, Glendaal, durant toute sa jeunesse, prit des cours auprès de l'un des plus grands sorciers de la région. Un jour pourtant, alors que tout se déroulait comme dans le meilleur des mondes, Glendaal se réveilla brusquement, perturbé qu'il était par l'état du ciel. Une énorme tempête se formait dans le lointain. Devant l'amplitude de cette tempête, une idée germa dans l'esprit de Glendaal. Persuadé, une fois de plus (ce garçon est plein de certitude), qu'il avait raison, il savait que Melkior était là, présent, et que son esprit revivait. Seul, Melkior était capable de déchaîner les éléments de la sorte. Sur ces pensées, il se rendormit. Le lendemain matin, boum, catastrophe, tout le pays était ravagé et tous les habitants transformés en zombies et démons. La zone la plus complète à Galadonia. Craignant le pire, Glendaal se mit à la

recherche de son père...

Equinox est un jeu entièrement réalisé en trois dimensions qui place le joueur dans un univers formé par huit donjons remplis de pièges mortels, de trésors et de monstres. Au fur et à mesure de votre progression au cœur du jeu, votre expérience s'enrichira de quelques points supplémentaires, de nouvelles armes et vous pourrez également apprendre de nouveaux sorts de magie, lesquels seront d'une utilité extraordinaire pour mettre à mal certains ennemis. Dans Equinox, vous découvrirez deux mondes complètement à part, le monde du dessus et celui du dessous bien plus terrifiant et maladif. Dans le monde supérieur, vous pourrez vous déplacer directement sur la carte et la voir tourner en temps réel, quand et comme vous le souhaitez. Dans les donjons, le monde inférieur, vous devrez traverser et voyager de salle en salle en quête d'objets mystiques qui vous permettront de terminer un niveau. Toutes les scènes en trois dimensions sont extraordinaires et les couleurs choisies remarquables. Si à cela l'on ajoute une bande sonore du tonnerre de Dieu le père, je ne vous raconte même pas le carton que devrait faire Equinox lorsqu'il sera disponible dans le courant de l'année.



Une folie sur le monde du dessus, des créatures vous attaqueront de toutes parts. Dépatouillez-vous pour trouver l'entrée des donjon. C'est là que réside votre salut.



Le monde du dessus tourne à volonté pourvu que vous appuyiez sur les boutons adéquats. Utilisez les capacités du mode 7 de la Super NES, Equinox est super réaliste.



En utilisant le bouton de saut, vous pourrez sauter par dessus les petites rivières et éviter certains monstres. Soyez quand même prudent.



Le premier donjon est rempli de fantômes. Frappez les avec vos armes et précipitez-vous vers la salle suivante.



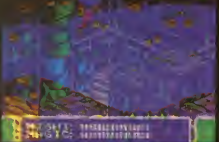
Durant les parties, vos principaux ennemis seront ces boules piquantes qui se trouveront à tous les passages critiques du jeu.



Le second donjon est un labyrinthe plein d'ennemis et de pièges cachés. Pensez toujours à récupérer les clés mystiques. Elles sont nécessaires et indispensables.



La recherche des clés mystiques qui vous ouvriront les portes de la liberté continue. Sans elles, vous ne pourrez pas aller bien loin. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire.



Ce donjon est un peu particulier, il vous donnera de nouveaux pouvoirs et surtout un saut particulièrement spectaculaire, mais ce n'est pas pour cela qu'il sera plus facile à conclure.



Les démons du vent dans le troisième donjon, vous prendront sérieusement la tête. Évitez les à tout prix.

EDITEUR : SONY IMAGESOFT
DISPONIBILITE : DECEMBRE



LILLE

44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faiderbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG

6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.

rue de la voyette

LESQUIN

Tel : 20 87 69 55

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADAM'S FAMILY	239,00	MEGAMAN	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	METROID 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	MICKEY DANGEROUS C	239,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00	MICKEY MOUSE 2	239,00
ALLEWAY	195,00	MISSIL COMMAND	239,00
ALTERED SPACE	239,00	MOTOCROSS	195,00
BASEBALL	140,00	NAIL N SCALE	239,00
BATMAN	195,00	NAVY SEALS	239,00
BATMAN RETURN	239,00	NEMESIS 2	239,00
BATTLE TOADS	239,00	NFL FOOTBALL	239,00
BEEBLE JUICE	239,00	NINJA GAIDEN	259,00
BLADES OF STEEL	259,00	NINJA TURTLE 2	239,00
BUGS BROTHERS	239,00	NINJA TURTLE	239,00
BUES BUNNY 2	239,00	PACMAN	195,00
CASTLEVANIA 2	239,00	PIPE DREAM	140,00
CHASE HO	195,00	PIT FIGHTER	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
DAYS OF THUNDER	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	PUNISHER	239,00
DOUBLE DRIBBLE	239,00	R TYPE	239,00
DR MARIO	195,00	RADAR MISSION	195,00
DUCK TALES	259,00	RESCUE OF PRINCESS	195,00
F1 RACE	195,00	ROBOCOP II	239,00
F1 SPIRIT	195,00	ROGER RABBIT	239,00
FACEBALL 2000	259,00	SIMPSON'S	259,00
FASTEST LAP	239,00	SOCCER	195,00
FERRARI GP	239,00	SPIDEMAN	195,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00	STAR TREK	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPER RC PRO AM	195,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	SUPER MARIOLAND	195,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TENNIS	195,00
GRADIUS	239,00	TERMINATOR II	259,00
GREMLINS 2	220,00	THE FLASH	259,00
HAL WRESTLING	195,00	TINY TOON	239,00
HOOK	239,00	TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	209,00
HUDSON HAWK	239,00	TURN N BURN	239,00
IN YOUR FACE	239,00	WAVE RACE	239,00
JACK NICKLAUS	239,00	WORLD CIRCUIT	239,00
KUNG FU MASTER	195,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
MARBLE MADNESS	239,00	WORLD ICE HOCKEY	239,00
MEGAMAN 2	239,00	YOSHI	239,00

GAME GENIE POUR NES : 590 F

NES USA

GAME KEY 245 F

TITRES

GAME KEY avec 1 ou 2 cartouches 125 F

GAME KEY avec 3 cartouches Gratuit

BATMAN	295,00
CASTLEVANIA III	295,00
CHIP N DALE	430,00
HOOK	395,00
ICE HOCKEY	339,00
IMPOSSIBLE MISSION 2	295,00
HARLEM GLOBE TROTTERS	495,00
MEGAMAN 3	430,00
MEGAMAN 4	495,00
MISSION IMPOSSIBLE	250,00
NINJA TURTLES 3	495,00
TERMINATOR 2	449,00

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel+ 1 manette
1090 F
SUPER NES USA + Prise
péritel+ 2 manettes + Mario 4
1490 F
SUPERSCOPE/6 JEUX
599 F

ACTRAISER	549,00
ADAM'S FAMILY	495,00
ADVENTURE ISLAND	499,00
ARCANIA	549,00
CASTLEVANIA 4	495,00
CHESSMASTER	549,00
CONTRA III	495,00
F. 1	449,00
FINAL FANTASY 2	549,00
FINAL FIGHT	495,00
HOME ALONE	495,00
JACK NICKLAUS	469,00
JOE & MAC	495,00
LAGOON	549,00
LEMMINGS	495,00
MAGIC SWORD	495,00
NBA BASKET BALL	549,00
PILOT WINGS	449,00
PIT FIGHTER	469,00
R P M RACING	469,00
RAIDEN	590,00
SMART BALL	469,00
RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	469,00
DRACKEN	469,00
ROBOCOP 3	590,00
ROMANCE OF 3 KINGDOM	590,00
SIM CITY	469,00
SIMPSON'S KRUSTY FUN HOUSE	469,00
SPANKING QUEST	549,00
SPIDEMAN	469,00
SUPER BATTLE TANK	469,00
SUPER OFF ROAD	439,00
SUPER R TYPE	439,00
SUPER TENNIS	449,00
SUPER WRESTLEMANIA	495,00
SUPPER SOCCER CHAMPION	495,00
TOP GEAR	469,00
TRUE GOLF CLASSIC	495,00
TURTLES IV	495,00
ULTRA MAN	495,00
WORLD LEAGUE SOCCER	495,00

SUPER PROMO!

BILL LAMBEER'S BASKETBALL	299,00
GHOULS AND GHOSTS	495,00
GRADIUS 3	399,00
POPULOUS	399,00
STREET FIGHTER II	645,00
ZELDA 3	495,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM +
PRISE PERITEL
1 390 F
+1 CARTOUCHE AU CHOIX
1 790 F
(d'une valeur maximale de 590 F)

ADVENTURE ISLAND	490,00
BATTLE BLAZE	540,00
CONTRA SPIRIT	549,00
DINA WARS	549,00
DIRTY CHALLENGER	590,00
FINAL FIGHT GUY	590,00
GOEMON	549,00
GOLDEN RHTHER	590,00
GRADIUS III	439,00
HAT TRICK HERO	549,00
HOOK	590,00
KING OF MONSTER	590,00
MARIO PAINT+ SOURIS	790,00
METAL JACK	590,00
OTHELLO	490,00
PARODIUS	590,00
PHANLANX	590,00
PRINCE OF PERSIA	549,00
RAMNA 1/2	590,00
RETURN OF DOUBLE DRAGON	TEL
ROCKETTER	439,00
RPM RACING	439,00
SUPER BOWLING	549,00
SUPER CUP SOCCER	490,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER F1 CIRCUS	590,00
SUPER FORMATION SOCCER	590,00
SUPER MARIO KART	TEL
THUNDER SPIRIT	490,00
TURTLES IV	590,00

FABULEUSES PROMO!

CASTLEVANIA	399,00
LEMMINGS	399,00
POPULOUS	299,00
RUSHING BEAT	399,00
SOUL BLADER	299,00
STG	399,00
STREET FIGHTER II	645,00
SUPER R TYPE	369,00
SUPER VALIS	399,00
SUPER WRESTLEMANIA	399,00
TOP RACER	399,00

ADAPTATEUR SUR NES/SUPER FAMICOM : 195 F

AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 100 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

GENIAL!!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 99 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 1 090 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ART ALIVE	285,00	IMMORTAL	425,00
AYRTON SENNA GP	465,00	J. MADDEN 92	395,00
BEAST WARRIORS	345,00	J. MONTANA 2	285,00
CARMEN SANDIEGO	449,00	JAMES POND	345,00
CHUCK ROCK	449,00	LAKERS VS CELTIC	449,00
CRUDE BUSTER	449,00	MARBLE MADNESS	425,00
DARIUS 2	345,00	MARIO LEMIEUX HOCKEY	245,00
DARK CASTLE	285,00	MARVEL LAND	285,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	425,00	MEGAPANEL	285,00
DECAP ATTACK	250,00	MICKEY CASTLE	299,00
DESERT STRIKE	395,00	MOONWALKER	250,00
DHANA	345,00	PGA TOUR GOLF	449,00
DRAGON EYES III	449,00	PIT FIGHTER	385,00
EA ICE HOCKEY	395,00	POPULOUS	285,00
EL VIENTO	400,00	ROAD RASH	385,00
F1 CIRCUS	285,00	SIMPSON'S KRUSTY'S FUN HOUSE	395,00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	285,00	SPLATTER HOUSE II	449,00
F22 INTERCEPTOR	425,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
FAIRY TALE ADVENTURE	345,00	TAZMANIA	425,00
FANTASIA	285,00	TERMINATOR	465,00
FATAL REWIND	345,00	THUNDER FORCE IV (60HZ)	449,00
FERRARI GP	449,00	THUNDER PRO WRESTLING	269,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	TOE JAM & EARL	385,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	TONI	425,00
GLEY LANCER	449,00	TURBO OUT RUN	465,00
SUPER MONACO GP	285,00	WORLD CUP SOCCER	250,00

MEGA PROMO !

ALICIA DRAGON	345,00	KID CHAMELEON	385,00
ARROW FLASH	190,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BAD O MEN	190,00	OLYMPIC GOLD	345,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	299,00	PHILLOS	190,00
BLOCK OUT	150,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
CRACK DOWN	150,00	ROBOCOD	345,00
DICK TRACY	190,00	SAINT SWORD	190,00
GOLDEN AXE 2	285,00	SONIC	249,00
GYNQUO	150,00	STEEL EMPIRE	190,00
HELL FIRE	190,00	SWORD OF SWODAN	190,00
JEWEL MASTER	190,00	WANI WANI WORLD	190,00
JORDAN VS BIRD	345,00	WONDERBOY 3	180,00
		XDR.	190,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F

AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F

AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

**ARRIVAGE DE NOUVEAUTES
TOUTES LES SEMAINES.
N'HESITEZ PAS A
NOUS CONTACTER !**

**GRACE A VOS NOMBREUSES
COMMANDES ESPACE 3
A PU BAISSER SES PRIX**

**LIVRAISONS RAPIDES
PAR COLISSIMO**

GAME GEAR

**GAME GEAR + SONIC
1 090 F**

**GAME GEAR + LOUPE
+ DONALD DUCK
1 090 F**

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN SYNDROME	245,00
BUSTER BALL	245,00
CHESS MASTER	245,00
DONALD DUCK	190,00
MICKEY - ILLUSION 2	245,00
MONSTER WORLD 2	245,00
OLYMPIC GOLD	190,00
OUT RUN	245,00
SHANGHAI II	245,00
SHINOBII	245,00
SLIDER	245,00
SONIC	245,00
SUPER MONACO	215,00
SPIDERMAN	265,00
SUPER KICK OFF	245,00
WONDER BOY	215,00

**NOMBREUX TITRES EN STOCK,
NOUS CONTACTER**

**ADAPTATEUR
POUR MASTER SYSTEM
99 F**

MEGA CD

**MEGA CD + SOL FEACE
2 490 F**

AFTER BURNER III	499,00
DETONTATOR	499,00
ERNEST EVANS	389,00
HEAVY NOVA	389,00
PRINCE OF PERSIA	499,00
SOL FEACE	389,00
WONDER DOG	499,00

**GAME GENIE POUR
MAGADRIVE : TEL**

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement +35 F

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : VILLE :

AGE : Téléphone :

Je joue sur :
☐ SUPER NINTENDO ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD ☐
☐ SUPER NES ☐ NES ☐ GAME BOY ☐
☐ MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ carte bleue Numéro :
 Date de validité :
 Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables sauf erreur d'impression - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles



GREENDOG

Les aventures du chien vert.

Drôle de nom pour un jeu qui ne comporte ni de chien, ni de personnage tout vert. En fait, le vert fait peut-être référence à la nature, car Greendog le surfeur, prend la vie dans le bon sens. Sur sa planche, pénard, notre jeune surfeur se la coulait douce. Pourtant, une vague, une seule, plus forte que les autres, le catapulta directement vers les îles lointaines. C'est donc sur la plage que vous vous réveillez, un peu groggy par les événements qui viennent de se produire. En reprenant ses esprits, le surfeur s'aperçoit qu'il portait autour du coup un pendentif qui ne lui appartenait pas. Il essaya de l'enlever, mais rien n'y faisait, il ne bougeait pas d'un poil. Après quelques heures, sa petite amie (on se demande encore ce qu'elle foutait là) lui expliqua la signification de ce pendentif, c'est à ce moment que commence le début de Greendog.



seul homme.

Parti à la recherche des six morceaux de l'idole, bien des problèmes se dresseront sur la route du surfeur avant qu'il ne retrouve sa planche. Pour parvenir au terme du jeu, Greendog devra franchir avec succès douze niveaux, conclus en général par un salaud de service qui

aimerait goûter de la chair bronzée. Des victuilles comme des hamburgers, des frites et des bonbons, viendront aider notre surfeur. Mais de l'audace lui sera nécessaire pour surmonter toutes les épreuves qu'il trouvera sur son chemin. Agrémenté par un scrolling multi-directionnel, Greendog est un jeu original qui propose des graphismes sympas. Un titre à zyeuter de près lorsqu'il sera disponible.



TAILLE MEMOIRE : 4 MO
EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE



En fait, le pendentif est un ancien sigle Aztec qui indique l'emplacement d'une divinité cassée, d'une époque où les gens cassaient les divinités, en six morceaux. L'une des calamités pouvant survenir lorsque l'on porte ce pendentif est une agression quasi

permanente de tous les animaux du monde. En effet, le talisman renferme des ondes qui attirent toutes les brebis galeuses du monde. Aussi, lorsque Greendog apprit ceci, il réalisa que plus jamais, tant

qu'il aurait cette catastrophe autour du cou, il ne pourrait surfer. C'en était trop pour un



GÉANT !



SUPERGAMES

AVEC



Plus de 15 000 m² de jeux vidéo !

2^{EME} SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

**DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE**

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N° 1 - LA DEFENSE

Pour toute information écrire à :

SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN



SONIC THE HEDGEHOG

La vedette la plus rapide des jeux vidéo est de retour, il est encore plus speed, encore plus doté de la tête que jamais. Sorti l'année dernière sur Megadrive, Sonic a très rapidement pris l'ascendant sur bon nombre de jeu. Le petit hérisson bleu, surpissant avec ses mouvements qui tranchent l'air plus rapidement le King Carl Lewis en personne, avait, à l'époque, grandement participé au succès de la Megadrive partout à travers le monde et principalement en Europe. Actuellement, la même équipe de programmation est sur le point de finaliser Sonic II. Cette cartouche promet beaucoup, avec plus d'ennemis, plus de niveaux et encore plus de vitesse, cette suite s'annonce de la meilleure façon qui soit. L'une des principales attractions de ce nouveau titre de Sega est, par rapport à la version précédente, l'ajout d'un nouveau personnage, en la personne de Tails. Tails est un petit renard avec deux queues et son activité principale est d'imiter les

Le retour de la petite bête de Sega.

**PLUS DE NIVEAUX,
PLUS D'ACTION,
PLUS D'ENNEMIS
PLUS DE FUN !**



mouvements de Sonic, ce qui l'éclate de rire. Bien sûr, il n'a pas la rapidité de la vedette, mais pour son âge (c'est presque un nouveau né), il ne se débrouille pas trop mal. Cependant, lorsque cela lui prend, il pourra vous surprendre, cela ne dure bien sûr pas trop longtemps, ces petits muscles ne sont pas encore très bien formés, mais il lui arrive d'avoir de temps en temps des coups de folie qui font bien plaisir à voir.

En fait, le truc d'enfer qu'apporte Tails dans Sonic II, est la possibilité nouvelle de jouer à deux en même temps. En lui-même, le jeu est composé de trente-cinq niveaux qui feront voyager nos deux collègues à travers le temps. Sonic et Tails traverseront ainsi des marécages préhistoriques et des villes futuristes polluées. Également en cours de préparation sur Game Gear et Mega CD, Sonic II risque de bétonner aussi fort que son aîné.

Sonic II est sans aucun doute la cartouche de cette fin d'année sur Megadrive. Un grand d'enrichissement a été apporté par l'équipe de programmeurs de Sega (qui, je le répète, est restée la même). Les développeurs ont pris un soin tout particulier à garder le même esprit et surtout à garder la vitesse du scrolling qui était le fort, le très grand point fort de la première version. Un attrait supplémentaire, avec la possibilité de jouer à deux en même temps et le fait de pouvoir voyager dans le temps en avalant des pastilles de Warp-Zone.



SONIC 2



Ces pastilles vous feront découvrir des paysages et des pays géniaux qui vous raviront au plus haut point. Actuellement, nous ne savons pas exactement comment ces passages dans le temps d'effectuent, mais une chose est certaine la surprise risque d'être grande. Sonic pourra faire des galipettes sur le dos d'un dinosaure pendant l'ère préhistorique et emprunter des tunnels géants dans la période futuriste. Dans le dernier niveau, vous serez confronté au Dr Robotnik enfermé dans son immense Oeuf de la Mort, le même que vous aviez trucidé au cours du premier épisode. L'Oeuf de la Mort est une forteresse qui a la propriété de pouvoir détruire la planète

de Sonic en deux temps trois mouvements. Il faudra donc y faire "vachement" attention. D'une façon générale, les décors de fond seront plus recherchés et plus fournis que dans la première version. Avec des tonnes de scrolling multidirectionnels sur



plusieurs plans, Sonic II est annoncé aux Etats-Unis pour le mois de novembre mais d'après moi, cette sortie sera mondiale.

SONIC II SUR MEGA CD

Voici quelques-uns des fantastiques écrans de la version en CD Rom de Sonic II. D'après Sega, la version CD Rom de ce titre sera assez identique à la version sur cartouche. Toutefois, Mega CD oblige, le son sera complètement modifié et, bien évidemment, très nettement supérieur à la version sur cartouche. Malheureusement, nous venons d'apprendre en dernière minute que les écrans intermédiaires que nous vous présentons ici n'apparaîtront pas

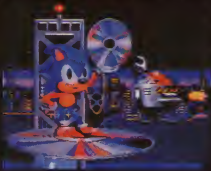




dans la version définitive de Sonic The Hedgehog II sur Mega CD. Qui vivra verra! Et personnellement, je veux vivre pour voir ça!

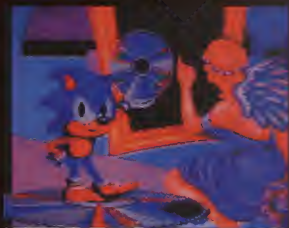
SONIC II SUR GAME GEAR

Pour cette séquelle, Sonic II sera également disponible sur Game Gear. Comme cela, vous n'aurez aucun prétexte pour ne pas y jouer, même si vous êtes en déplacement. Cette suite donnera l'occasion à Sonic de collecter plus d'anneaux magiques et de rencontrer de nouveaux adversaires, toujours envoyés par le docteur Robotnik. Certains niveaux conduiront Sonic sur les nuages et



d'autres l'emmèneront dans une course folle sur des rails dans des souterrains. Le jeu sera également plus rapide

que la première version et les toboggans encore plus impressionnants et terribles qu'avant. Disponible vers Noël, Sonic II est une affaire à suivre.



EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : NOVEMBRE



ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA



PARIS

MICROMANIA 70 CHPS-ÉLYSÉES

Ouvert jusqu'au 12 septembre

M^e George V - RER Ch. de Gaulle-Étoile
☎ 45 62 76 18

UN ESPACE DÉMENTIEL
100% JEUX-CONSOLES

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Prouvette et 4, passage de la Réale
Niv.-2 - Métro et RER Les Halles ☎ 45 08 15 78

NOUVEAU :
ESPACE SUPER NINTENDO

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Ouvert même le dimanche !!

Galerie des Champs (Galerie Bosse) - 84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. De Gaulle-Étoile/M^e George V ☎ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2

Centre C^m Rosny 2 ☎ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre C^m Vélizy 2 ☎ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre C^m des 4 Temps - Niv.2 - Rotonde des Mirrors
RER La Défense ☎ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre C^m Les 3 Moulins - Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ☎ 45 29 09 90

SOLARBOY
ÉCOLOGIQUE
NOMIQUE
349F

faites le plein de votre Gameboy et l'énergie solaire

ADAPTEUR SUPER-NINTENDO

Seulement **99F**

UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR
VOTRE CONSOLE FRANÇAISE.

DES DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !!

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MEGADRIVE

Aliens 3 (Arcade)
European Soccer (Foot.)
Captain America (Action)
Terminator (Action)
Team USA Basket (Sim.)

GAMEGEAR

Batman Returns (Action)
Terminator (Action)
Out Run Europa (Auto)
Wimbledon Tennis (Sim.)

SUPER NINTENDO

Ninja Turtles IV (Arcade)
Bulls vs Blazers (Basketball)
Prince of Persia (Plateforme)
Spiderman & X Men (Action)
Robocop 3 (Action)

GAMEBOY

Tom and Jerry (Plateforme)
Joe and Mac (Plateforme)
Parasol Star (Plateforme)
Dr Franken (Arcade)

PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia	395F	215F
Super Thunderblade	395F	215F
Alex Kidd	225F	215F
Mickey Mouse	449F	399F
Quackshot	449F	399F

PROMOS GAMEBOY

Soccermania	275F	199F
Fist of Northstar	245F	175F
Elevator Action	245F	145F
Kid Icarus	229F	175F
F1 Race	275F	195F

Commandez par téléphone au **92 94 36 00**
Depuis Paris composez le **16 92 94 36 00**

Commandez par minitel **3615 MICROMANIA**

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA**
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Livraison garantie par Colissimo - 48h

Nom - Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Tél

P9	TITRES	CONSOLES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F) + 29F
TOTAL À PAYER = F

RÈGLEMENT : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26F) pour frais de remboursement

PAYEZ PAR CARTE BLEUE-CARTE INTERBANCAIRE

Date d'expiration : / / SIGNATURE :

N° de membre (facultatif)

NICE LYON

MICROMANIA NICE

Centre C^m Nice-Étoile
Niveau -1
06000 ☎ 93 62 01 14

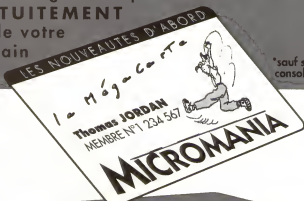
MICROMANIA LYON

Centre C^m Lyon-La Part-Dieu
Niveau 1, Face sortie Métro
69000 ☎ 78 60 78 82

5% DE RÉDUCTION*

sur vos achats

avec la Mégacarte qui vous sera offerte
GRATUITEMENT
lors de votre
prochain
achat



IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

ATTENTION : Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez ou tapez **3615 MICROMANIA**

MEGADRIVE

Les
nouveau
d'abord !



European Club Soccer À venir



Team USA Basketball À venir



Dragon's Fury À venir



Terminator 499F



Tozmania 449F



Aliens 3 À venir



Captain America À venir



Thunderforce IV À venir



Holyfield Boxing 499F



Splitter House 2 499F



Chuck Rock 499F

PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia	395F	215F
Super Thunderblade	395F	215F
Alex Kidd	325F	215F
Mickey Mouse	449F	399F
Quackshot	449F	399F
Robocod	449F	399F
Rolling Thunder 2	449F	399F
Golden Axe 2	449F	299F
Mercs	475F	299F
Moonwalker	395F	295F
Art Alive	325F	245F
Rings of Power	449F	295F
Joe Montana 2	395F	295F
Buck Rogers	449F	395F
Immortal	449F	395F

Olympic Gold (Sport)	449F
Kid Chameleon (Plateforme)	395F
Senna Grand Prix (Course FI)	499F
The Simpsons's (Plateforme)	449F
D.R. Robinson Supreme (Basket)	449F
Desert Strike (Arcade)	499F
Wonderboy in Monster (Ph)	475F
Street of Rage (Combat)	449F
EA Hockey (Sim.)	449F
Balls VS Celtics (Basket)	499F
Reed Rash (Course Moto)	449F
Jordan VS Birds (Basket)	399F
Two Cruades Dudes (Combat)	399F
Krusty's Fun House (Plateforme)	349F
Cadash (Arcade)	449F

GÉANT MEGADRIVE

+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX

995F

VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

GAGNEZ DES JEUX
sur
3615
MICROMANIA

JOUEZ JUSQU'À 6 METRES
DE VOTRE CONSOLE

MANETTE SANS FIL ET
REMOTE CONTROLLER

249F

La manette seule	145F
Control Pad Pro 2	125F
Control Pad Megadrive	159F
Arcade Power Stick	449F

Le Top 25
MEGADRIVE

TOP 25

Mario Lemieux Hockey (Sim.)	395F
Lakers VS Celtics (Basket)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F
Super Volleyball (Sim.)	395F
Centurion (Stratégie)	449F
John Madden N2 (Base Ball)	449F
Fighting Masters (Combat)	449F
Pax Mania (Arcade)	449F
Marble Madness (Arcade)	449F
F22 Interceptor (Sim. Avion)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Super Monaco GP (Course FI)	449F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F
Pitfighter (Catch)	475F
Toki (Plateforme)	395F



99F OU GRATUITE
(pour les jeux de Micromania)

ACTION REPLAY PRO
Multipliez vos vies, énergies, gameplay.
Modifiez les caractéristiques des jeux.
499F

GAMEGEAR



Batman Returns À venir



Alien 3 À venir



Senna Grand Prix À venir



Prince of Persia À venir



Terminator À venir



Out Run Europa À venir



Wimbledon Tennis À venir



Spiderman À venir

PROMOS GAMEGEAR

Wonderboy	245F	195F
Space Harrier 3D	245F	175F

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN
DE VOTRE GAMEGEAR

Le WIDE
MASTER 99F

(possibilité d'utiliser l'adaptateur
Master System Gamegear en même temps)

Wonderboy Dragon's Trap (Plateforme)	249F
Olympic Gold (Sport)	249F
Super Kick Off (Football)	249F
Donald Duck (Plateforme)	249F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	249F
Madax Monax (Plateforme)	249F
Super Monaco GP (Course Auto)	249F
Golden Axe (Axe Verté)	249F
Shinobi (Arcade)	249F
G Loe (Superman 2)	245F

TOP 25

GÉANT MEGADRIVE
+ L'Adaptateur Secteur
+ LA SACOCHE MICROMANIA
GRATUITE !!

GAMEGEAR
+ Columns
995F
+ LA SACOCHE MICROMANIA
GRATUITE !!

UTILISEZ TOUS LES JEUX
SEGA MASTER SYSTEM
SUR VOTRE CONSOLE GAMEGEAR

ADAPTEUR CARTOUCHE
MASTER SYSTEM GAMEGEAR 149F

Georges Foreman Boxing (Sim.)	325F
Ninja Golden (Arcade)	245F
Chase HQ (Arcade)	295F
Chameleon (Arcade)	245F
Cyber Warriors (Arcade)	325F
Fortress Zone (Arcade)	245F
Joe Montana (Foot Américain)	245F
Out Run (Course Auto)	245F
Shibui (Arcade)	245F
Dreadlok (Course Brique)	245F

DÉMENT !!
ADAPTEUR
SECTEUR

SPECIAL
GAMEGEAR
99F



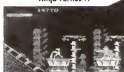
ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

SUPER-NINTENDO

Les
nouveau
d'abord !



Ninja Turtles IV



Spiderman VS X-Men



Robocop 3



Prince of Persia



The Legend of Zelda



Super Ghouls 'n Ghosts



Street Fighter 2



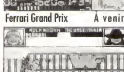
Contra 3



Star Wars



Tom and Jerry



Jon and Mac



Or Franken

AU FORUM DES HALLES
PLUS DE 1000 JEUX EN STOCK
LA ZONE SPÉCIALISÉE
SUPER NINTENDO VOUS Y ATTEND !!

DÉMENT !!
DES NOUVELLES MANETTES AUTOPIRE
SPÉCIALEMENT CONÇUES
POUR STREETFIGHTER 2 !

VIVEZ
PLUS LONGTEMPS, PLUS FORT !!

Mutipliez vos vies, énergies, Gamplay.
Modifiez les caractéristiques des jeux.
Permet aussi de faire fonctionner
les cartouches import.

499F

GAGNEZ DES JEUX
SUR
3615
MICROMANIA

NOUVEAU

99F

ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO

DERNIERE
MINUTE

LA DYNA 1

MANETTE AUTOPIRE
À VITESSE VARIABLE

149F

LE TOP 25
SUPER NINTENDO
GRATUITE pour l'achat de 2 jeux
ou 49F pour l'achat d'un jeu



Final Fight	499F
Castlevania 4	499F
WWF Wrestlemania	499F
Rival Turf	499F
Joe And Mac	499F
Mystical Ninja	499F
Addams Family	499F
F Zero	449F
Pilot Wings	499F
Act Raisers	499F
Super Tennis	499F
Top Gear	449F
Lemmings	499F
Super Soccer Champion	499F
Super Soccer	449F

Final Fantasy 2	549F
Battle Tank	499F
Super Off Road	479F
UN Squadron	499F
Arcana	499F
Peabody Beach Golf	499F
Earth Defense	479F
Smash TV	499F
Super R Type	449F
Pitfighter	479F
Thunderspirits	499F
The Chessmaster	499F
Gradius 3	449F
J. Nicklaus Golf Links	499F
Populous	449F

GAMEBOY

FAITES LE PLEIN DE VOTRE GAMEBOY
L'ÉNERGIE SOLAIRE

5 à 10h
d'autonomie
SOLARBOY

PROMOS GAMEBOY

Soccermania	275F	195F
Fist of Northstar	245F	175F
Elevator Action	245F	145F
Kid Icarus	229F	175F
F1 Race	275F	195F

ACCESSOIRES

ADAPT. SECTEUR	99F
ADAPT. AUTO	99F
GAMEKEEPER	99F
GAMELIGHT	119F
LOUPE	89F

GAMEBOY

+ Les Écouteurs Stéréo

690F

+ LA SACOCHE MICROMANIA

GRATUITE !!

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN
DE VOTRE GAMEBOY

LE LIGHT MASTER

99F

PERMET AUSSI DE JOUER DANS LE NOIR !!

Super MarioLand (Plateforme)	229F
Terminator 2 (Arcade)	275F
Hook (Plateforme)	275F
The Simpsons (Arcade)	269F
Mickey Dangerous Chase (Ph)	275F
Adventure Island (Plateforme)	275F
Addams Family (Arcade)	275F
Prince of Persia (Action)	275F
Battle Toads (Arcade)	275F
Football International (Sim.)	249F
Megaman 2 (Plateforme)	275F
Tennis (Sim. tennis)	229F
Double Dribble (Basketball)	275F
Turtles Ninja 2 (Arcade)	275F
Tiny Toon (Plateforme)	275F

Blades of Steel (Ice Hockey)	275F
NBA Challenge N2 (Basket)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	269F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Hudson Hawk (Arcade)	275F
Rogger Rabbit (Arcade)	275F
Beetle juice (Arcade)	275F
Nintendo World Cup (Football)	229F
Prophecy Vs Child	275F
Pitfighter (Catch)	275F
WWF Super Stars (Catch)	269F
Batman Return of Joker (Arcade)	275F
Pacman (Arcade)	249F
Duck Tales (Plateforme)	289F
Batman (Plateforme)	269F



MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !



BATMAN *returns*

Je sais que parmi vous, beaucoup sont encore sceptiques envers les adaptations de films. Pourtant, vous ne devriez pas l'être. Batman sur Megadrive était génial, The Addams Family sur Super Nintendo était hyper class, donc, a priori, vous ne devriez pas en avoir... d'a priori. Batman Returns est le nom américain de Batman le défi qui sévit encore actuellement sur les écrans (à ce propos, je vous conseille d'y jeter un petit coup d'œil, Tim Burton a réellement réalisé quelque chose de bien avec ce film). Voilà donc,

Batman Returns annoncé avec pertes et fracas sur Megadrive. Sans vraiment suivre le film à la lettre, l'interprétation qui a été faite par les auteurs de ce jeu, risque d'être tout à fait remarquable. À l'écran, bien sûr, vous dirigez, Batman, l'homme chauve-souris qui terrorise tous les gangsters et tous les gredins de Gotham. Gotham, c'est la ville de Batman, une sorte de vision futuriste de ce que pourrait être une ville américaine glauque et polluée. C'est dans cet univers peu accueillant que vous devrez

Cette espèce de saillard de luxe aimerait bien vous bouffer pour son quatre heures.

A vous de faire en sorte que ses espoirs soient déçus.



évoluer et effectuer toutes vos péripéties. L'ambiance de Batman Returns, le jeu, traduit bien celle de Batman Returns, le film, on y retrouve presque tous les mauvais qui feront souffrir atrocement Batman, le héros. L'action est haletante et les différentes scènes du jeu sont très diverses les unes des autres, ce qui apporte une grande richesse au jeu. Bien que la version que nous avons eue entre les mains ne soit pas entièrement terminée puisque

Ici, nous sommes en présence du Pingouin pour la première fois. Accroché aux cordes de la cloche du château, il vous prendra la tête gentiment.

ce titre sera théoriquement accessible au public dans le courant du mois d'octobre, l'idée d'ensemble est plutôt bonne, voire même très bonne, ce qui ravira les batfans et les amateurs de Beat'Em Ups qui découvriront certainement en Batman Returns l'un de leur jeu fétiche.



1 Ce jongleur de la pire espèce tentera tout ce qu'il pourra pour vous faire mordre la poussière. Ne vous laissez pas intimider car après tout, il n'est pas si coriace que cela. 2 Dans les fondations d'un immeuble de bureaux, vous retrouverez une nouvelle fois le Pingouin. Cette fois-ci encore, il faudra ruser comme un malade pour en venir à bout. 3 Décidément, le Pingouin veut vraiment votre peau. Maintenant, il vous attend avec un canon à eau, dans les bas-fonds de Gotham City. 4 Pendant le carnaval de la ville de Gotham, tout ne sera pas que joie et plaisir pour Batman. Ce niveau pourrait bien être le dernier. 5 Le pont a de sérieux problèmes d'infrastructures. Il ne faudra pas faire attention qu'aux pigeons. L'erreur serait grave, voire fatale. 6 Le Pingouin possède un train totalement dingue dans lequel vous rencontrerez des personnages complètement farfelus. C'est cool vous êtes sur la bonne piste.

la chauve-souris et le pingouin !

EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : NOVEMBRE



TIP OFF

Tip Off est au basket ce que Kick Off est au football! Vous imaginez donc les qualités que possède ce jeu, sorti il y a peu de temps, sur micro. On retrouve, sur la petite portable de Nintendo, tous les atouts des versions micros. Le nombre des possibilités de jeux est bien vaste.

En championnat ou en match simple, en entraînement (au match ou au lancer franc) et ainsi de suite. La présentation du terrain se fait, elle aussi, à la Kick Off puisqu'il s'agit d'une vue de dessus suivant un scrolling vertical.

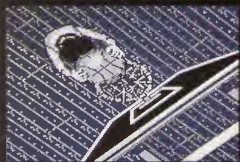
Pour ce qui est des équipes au programme, vous aurez le choix entre des équipes nationales qui seront les USA, l'Italie, l'Espagne, la France, le Royaume Unis, l'Allemagne, la Suède et enfin le Japon. La brochette n'est pas mal du tout. Après le choix de l'équipe, ce sera le tour des stratégies. Une fois cette dernière formalité passée, vous pourrez commencer la partie. Passes, tirs, fautes, lancers-francs... rien ne semble manquer! Vos plus beaux paniers, comme vos smashes, seront accompagnés d'un gros plan, histoire de vous faire apprécier l'action comme elle se doit de l'être. Il ne faudra pas faire les passes à l'aveuglette, car les interceptions et les balles perdues risquent alors d'être monnaie courante! A vous de décider de la direction de la balle, qui ne part pas toujours automatiquement vers le panier. Cette fois, il faudra gérer vos



TEAM A

passes avec prudence! Pour ce qui est des règles, vous vous doutez qu'elles sont parfaitement reprises. L'arbitre sera là pour veiller au bon déroulement des matches! Le réalisme est total!

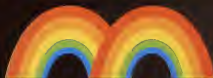
Des graphismes à vous couper le souffle et une animation du tonnerre devraient faire de Tip Off l'un des jeux de l'année sur Game Boy, du moins dans sa catégorie, celle des simulations sportives.



EDITEUR : IMAGEER
DISPONIBILITE : NOVEMBRE



Tout l'univers du basket en poche !



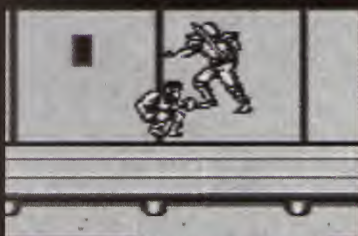


DOUBLE DRAGON 3

Jimmy et Billy Lee sont de retour. Cette fois, leur boulot consistera non seulement à nettoyer leur ville des truands qui s'y trimballent, mais également de faire respecter l'ordre partout à travers le monde. Cela fait maintenant deux ans que nos deux lascars n'ont pas bossé pour la nation et pour le monde. Durant leur brève période de vacances, ils se sont encore plus durement entraînés aux techniques des arts martiaux. Et ils sont devenus, à la sueur de leur front, de véritables bêtes en la matière. Un jour cependant, arriva un diseur de bonne aventure qu'ils consultèrent; ils surent alors que leur temps était compté et qu'un guerrier soi-disant terrible attendait leur venue. Rien n'était toutefois facile pour nos deux jeunes frères qui, soit dit en passant, commençaient à prendre de la bouteille. Avant de rencontrer ce guerrier, il leur faudra surmonter un grand nombre de dangers. L'une des missions qui leur sera confiée consistera notamment à retrouver les trois Pierres de Rosette dans plusieurs régions du monde; elles leur indiqueront alors la route à suivre. Double Dragon III est, en fait, très similaire à



A la poursuite des pierres sacrées, vous voyagez à travers le monde.



NIVEAU 3 : LE JAPON

Faites gaffe aux attaques surprises des Ninjas de service.

NIVEAU 5 : L'EGYPTE

Ceci est le champ de la dernière bataille. A vous de bien vous comporter pour remporter le prix de la victoire.



EDITEUR : ACCLAIM

DISPONIBILITE : SEPTEMBRE



NIVEAU 2 : LA CHINE
Détruisez ce boss pour prendre la première pierre de Rosette.

la version NES (pour ceux qui la connaissent). Les mouvements des combattants sont riches et d'une réelle souplesse. Entre les parties de baston dans lesquelles vous vous éclatez certainement comme des bêtes, vous pourrez rencontrer des magasins (une innovation dans la série des "Double Dragon") ce qui vous permettra d'augmenter votre arsenal d'armes. Pour devenir le meilleur guerrier du monde, vous aurez besoin de toutes les aides possibles, profitez-en, elles sont presque gratuites.



Coup de poing Coup de pied Coup de pied sauté Coup de pied "Cyclone". Epée. Pour obtenir ces mouvements et ces armes, il faut obligatoirement passer par la boutique.

NIVEAU 4 : L'ITALIE

Les archers tireront avec une précision diabolique



L'heure du combat a commencé !





WARPSPEED

Aux confins de l'infini, la bataille entre les colonies terrestres et deux espèces extra-terrestres (les Breen et les Tabor) fait rage. Venant tout juste d'avoir votre permis de pilote de croiseur inter-galactique, vous n'êtes encore qu'un novice en matière de guerre spatiale. Pourtant, vous le savez, l'expérience s'acquiert sur le terrain et ce n'est donc que dans l'espace que vous obtiendrez vos galons. Avec ces promotions, la confiance de vos supérieurs ne cessera de croître et au fur et à mesure des missions, vous piloterez un croiseur de plus en plus sophistiqué. Véritable tombeau vivant au départ, vous deviendrez assez vite le capitaine de l'un des joyaux de la flotte de l'alliance. Vos missions seront nombreuses et variées. Ainsi, vous aurez l'occasion de traverser un champ de mines, ou d'aider à l'acheminement d'un stock de médicaments vers une planète amie. Sur votre route vers la gloire hiérarchique, vous n'arrêterez pas de croiser toutes sortes de vaisseaux aux allures étranges. Certains amis, d'autres ennemis, il faudra être en permanence pleinement concentré pour parvenir à vos fins. Lorsque des pirates seront détectés dans la zone Gamma, il sera de votre devoir de niquer leurs faces de crabes. Soyez prêt, la mission sera dangereuse et les crabes nombreux, ne perdez jamais cela de vue.

Apprenez les tactiques de vol ennemies pour survivre. Chaque race a sa propre technique de combat.

Les trous noirs pourront être utilisés pour changer de région de l'espace en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.



L'amiral Sharpe vous donnera la mission à effectuer.



Le Pilote Breen vous provoquera dans un duel en un contre un.



Le docteur Hunter vous aidera tant qu'elle le pourra.



Le Pilote Kelbo ne veut qu'une seule chose: voir votre vaisseau tomber en flammes (dans l'espace les flammes...).



Le professeur Quark vous donnera des conseils pour obtenir des armes supplémentaires.



Le Pilote Tabor combattrà avec force et intelligence. Ce combattant est l'un des plus rudes de la galaxie.



Vaisseau de classe Striker
Défense : Moyenne
Armement: 2 Canons de type "Blastar"
4 missiles de type "Wasp"

Vaisseau de classe Stalker
Défense : Importante
Armement: 2 canons à neutron,
4 missiles de type "Wasp"
4 missiles de type "Hawk"



EDITEUR :
BALISTIC
DISPONIBILITE :
NOVEMBRE
TAILLE : 8 MB



Vaisseau de classe Slasher
Défense : Très importante
Armement: 2 canons "Shock"
4 missiles de type "Wasp"
4 missiles de type "Hawk"
4 missiles de type "Nova"



Espace, frontière de l'infini ...





Phantasy STAR IV

Amateurs de jeux de rôle, passionnés d'aventures et de quêtes mystiques, à vos joypads! Le quatrième volet du jeu de rôle le plus célèbre de la Megadrive est annoncé chez Sega. Eh ouais! Le scénario n'est pas très original. Une fois de plus, une mystérieuse force obscure a décidé de foutre la zone dans votre pays qui se portait comme un charme. Le ciel s'est obscurci, des orages se sont formés, des vents violents se sont soulevés, votre terre adorée n'est plus que désespoir et désert.

Dans Phantasy Star IV, les amoureux de la série retrouveront les vedettes des précédents épisodes; ainsi, vous pourrez arpenter les vastes territoires avec Nei héros de Phantasy Star II ou Wren, vedette du troisième volet. L'aventure se déroule dans le futur, en l'an 2264 plus précisément, à la même époque que Phantasy Star II. Tout au long du jeu, vous visiterez de nouvelles planètes et combattrez contre des adversaires encore plus dangereux et plus violents que dans les épisodes précédents.

Votre mission est simple et facile, il suffit de sauver le monde et de réduire à néant les forces obscures du mal. Evident non!



C'est sur la Master System que Phantasy Star a connu ses premières lettres de noblesse. Cette première aventure était déjà remarquable sur la huit bits.



Les forces du mal sont une fois de plus de retour.

Phantasy Star II fut la première cartouche de six mégas sur la Megadrive. Ce titre révéla les capacités de la Megadrive pour la réalisation des jeux de rôle.



1987
PHANTASY STAR



Voilà l'équipe d'aventuriers que vous pourrez diriger dans Phantasy Star IV. Elle est connue des amateurs de la série des Phantasy Star. Tous avec vos aptitudes et caractéristiques propres, cette équipe sauvage vous procurera beaucoup, beaucoup de plaisir.



1989
PHANTASY STAR II



1990
PHANTASY STAR III

C'est en 1990 qu'apparut enfin le troisième volet de Phantasy Star, cette fois-ci, l'aventure était inscrite sur une cartouche de huit mégas avec sept mondes à explorer. Le méga-plaisir!

EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : NOVEMBRE

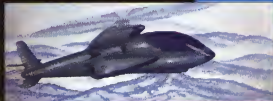


La grande aventure recommence!



LHX ATTACK CHOPPER

Après un essai plus ou moins réussi dans le domaine des simulateurs aériens avec F22 Intercepteur, Electronic Arts persévère avec LHX Attack Chopper qui vous place dans le cockpit d'un hélicoptère de combat, fleuron des armées du monde. Dès les premières secondes de jeu, un menu vous permet de déterminer votre hélicoptère. Vous avez le choix entre l'Apache réputé pour ses missions en rase motte et le LHX, plus léger et à la forme bien plus aérodynamique. Une carte géographique vous indique l'état des lieux et la mission que vous devrez effectuer; une situation météorologique de la région, vous permet de connaître les intempéries que vous pourrez rencontrer au cours de la mission. Un password est également disponible, il vous permettra de reprendre une partie en cours, ce qui est toujours agréable. Après avoir accompli votre mission qui consistera à détruire des blindés ennemis, à mitrailler des hommes au sol, à catapultier des usines de produits chimiques, vous devrez impérativement retourner à votre base et atterrir pour que votre mission soit validée. A chaque mission, évidemment, vous pourrez



UP LHX
DOWN Apache
LEFT Decrease difficulty
RIGHT Increase difficulty
START Next Screen



vous faire toucher par des tirs de DCA où par des missiles ennemis.

A votre disposition, vous avez trois types d'armes, deux missiles et des rafales de mitraillettes à gros calibres pour étripier les militaires adversaires lorsqu'ils sont au sol. C'est sanglant et c'est rigolo.

Entièrement réalisé en trois dimensions surface pleine à la manière de F-22, Electronic Arts réalise avec Lhx Attack Chopper une prouesse technique. Il reste à espérer que la version définitive de ce titre sera plus rapide que celle que nous avons eue entre les mains.



Supercoptère n'a qu'à bien se tenir, LHX Attack Chopper arrive à grand pas !

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITE : OCTOBRE





GALAHAD

Que les foudres de l'univers tombent sur les mortels !



LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

Vous êtes Galahad, fils de Lancelot et brillant guerrier. Durant toute votre vie, au service du roi Arthur, vous avez été investi de nombreuses missions que vous avez surmontées avec bravoure et éclat. Cette fois encore, le Roi vous confie une mission, peut-être la plus difficile de votre carrière de héros. Dans l'est de votre région, une tour moribonde héberge l'un des sorciers les plus horribles et les plus sanguinaires que la terre ait jamais connu; ce sorcier, c'est Miragorn Cimmerian (excusez du peu). Cet enfoiré a eu la très mauvaise idée de s'emparer des trésors et des bijoux des



LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

Camelots et ça, le roi ne peut le supporter. De plus, Miragorn (vu que maintenant c'est un intime, on peut l'appeler par son prénom) a également enlevé la princesse Leandra de Psychosia - comme les auteurs de ce périple sont de la société Psychosis, on comprendra mieux le nom de certains des personnages. Le but de Galahad est simple et compliqué à la fois: il doit retrouver la princesse, récupérer les runes que Miragorn a couronné au roi, et en plus, réduire le sorcier en cendre pour lui faire bouffer la terre. Durant toute l'action de ce jeu d'arcade, votre plus fidèle amie sera votre épée que vous pourrez utiliser dans deux positions, à genoux et en marchant. En détruisant les ennemis que Galahad rencontrera, il récupérera des pièces d'or, lesquelles pourront lui servir lorsqu'il sera devant une armurerie. Galahad est, une fois de plus, un titre à la hauteur d'Electronic Arts;

l'histoire, sans être d'une originalité à toute épreuve, est riche et permet au personnage d'évoluer dans un monde remarquable. Avec la possibilité de sauver une partie en cours, grâce à un système de mots de passe, Galahad sera à coup sûr un très bon jeu d'action/aventure (avec plus d'action que d'aventure, il est vrai) sur Megadrive. Disponible dès les premières semaines du mois d'octobre.



EDITEUR :
ELECTRONICS ARTS
DISPONIBILITE :
OCTOBRE





crüe ball

On se rappelle tous le succès qu'a connu Devil Crash, le seul flipper à ce jour sur Megadrive. Désormais, il n'aura qu'à bien se tenir car Crüe Ball arrive à grand pas. Comme dans tous les vrais flippers de la nouvelle génération, Crüe Ball comporte plusieurs écrans, trois en fait, dans lesquels vous devrez faire évoluer la balle de manière à ce qu'elle touche et frappe les cibles convoitées. Et c'est là où réside toute la difficulté de ce titre, il ne faut pas faire tout, n'importe comment, au risque de se faire ratiboiser la gueule.

A chaque niveau, correspond une difficulté. A chaque difficulté, il y a une solution et c'est à vous de la trouver. En dégonnant les cibles, vous découvrirez de nouvelles trappes. En découvrant de nouvelles trappes, vous aurez de nouveaux bonus; plus vous aurez de bonus, plus le jeu sera difficile et plus le nombre d'objets et de monstres à l'écran sera important. En complétant une série de targettes par exemple, des crânes apparaîtront. Ces crânes, il faudra les détruire pour arriver à un niveau supérieur et ainsi de suite. D'un dessin nettement plus futuriste

que Devil Crash. D'après la version que nous avons eue entre les mains, Crüe Ball pourrait être l'alternative à tous ceux d'entre vous qui n'arrêtaient pas de claquer bêtement leur menue monnaie dans les bars, ce qui ne fait sûrement pas plaisir à leur parents. Ceci pourrait d'ailleurs être un argument de choc, pour l'acquisition de Crüe Ball qui sera disponible en boutiques dans le courant du mois d'octobre.



EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITE :
OCTOBRE

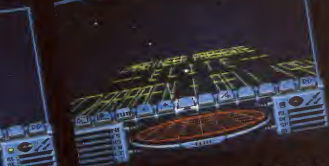




ELITE

Devenez
le tapie
intersideral !

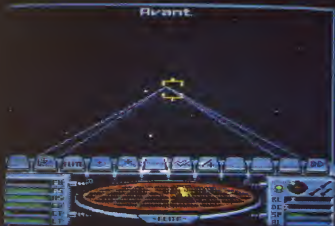
Elite est un vieux, vieux jeu, qui déchaîna les passions des Anglais à l'époque où il sortit. D'abord disponible sur BBC, un ordinateur qui n'a jamais connu de grand succès en France, c'est sur Commodore 64 et sur Spectrum que ce jeu a acquis ses lettres de noblesse en France, il y a bien maintenant six ou sept ans. Aux commandes d'un vaisseau inter-galactique, vous êtes en route pour un fantastique voyage au coeur de la galaxie. L'univers d'Elite est gigantesque et est composé de huit galaxies qui comportent plus d'une centaine de mondes. Ce qui, même à la vitesse lumière, fait pas mal de chemin. Durant le périple qui vous est assigné, il faudra faire valoir des arguments de choc, tels que des rayons laser pour vous battre contre des pirates galactiques ou contre les envahisseurs extra-terrestres inhérents à chaque jeu spatial. En faisant du commerce avec les différents mondes d'Elite, vous gagnerez des thunes. En récoltant et en emmagasinant ces thunes, vous pourrez acheter de nouvelles armes et de nouveaux prix qui, une fois revendus, vous feront encore gagner plus de thunes. Hyper capitaliste, Elite est également un jeu de combat spatial très motivant. En voyageant de planète en planète, vous rencontrerez des chasseurs de primes qui n'auront comme envie que de prendre votre tête, mise à prix par les flics de la galaxie: les GalCops. Au fur et à mesure que vous évoluerez dans l'univers d'Elite, vous gagnerez des points et de l'expérience. Assez faible au départ, en gagnant combat sur combat, votre vaisseau deviendra plus fort, plus



costaud et les pirates et autres extra-terrestres n'auront plus qu'à bien se tenir. Entièrement réalisé en trois dimensions, Elite est un vieux jeu,

mais tellement passionnant qu'il

aura assurément sa place au sein de la logithèque NES qui, finalement, n'a pas autant de jeux de l'ampleur de ce titre là. Elite devrait être disponible en France dans un avenir, proche, très proche.



EDITEUR : ELITE
DISTRIBUTEUR
GUILLOT
DISPONIBILITE :
OCTOBRE





SUPER TURRICAN

Dans un univers de boîtes de conserves, l'une d'elles, le Super Turrican, est plus évoluée que les autres. Tant mieux pour nous !

D'abord réalisé sur les ordinateurs ludiques, ou pseudo ludiques, ou pas ludiques du tout, ou même voire carrément chiant, Super Turrican est un jeu d'arcade comme on les aime, infesté par des vermines, des saloperies métalliques dont la seule envie est de dominer le monde et ses habitants. Devant un futur aussi peu agréable, aussi peu sympathique, les hommes ont décidé de réagir en mettant au point la boîte de conserve la plus sophistiquée du monde: le Super Turrican. Plus encore qu'une simple "can" que l'on trouve sur les étagères des hyper-marchés, le Super Turrican est un véritable androïde d'une nouvelle génération, une véritable machine de guerre prête à tout pour sauver les hommes et leur devenir. Le mission sera périlleuse, car cinq niveaux et des centaines d'ennemis viendront se dresser sur sa route vers la liberté. Comme toutes les machines de guerre, le Super Turrican est, d'emblée, superbement bien armé avec son pistolet laser qui tire dans presque toutes les directions. En récupérant des options qui apparaissent à la destruction de certains ennemis, cette arme peut encore s'enrichir de nouveaux tirs. Dans sa forme la plus évoluée, le Super Turrican est une véritable bête qui tire et saute comme dans les meilleurs moments des meilleurs jeux d'arcade. Le jeu en lui-même est entièrement animé par un scrolling multidirectionnel, les ennemis n'ont qu'à bien se tenir car la vie, pour eux, ne sera pas de rêve et de plaisir. Ça swingue, ça valse et ça balance. L'action est le moteur de cette réalisation d'Imagineer.

Hyper rapide, parfaitement bien coordonné avec des temps d'arrêt pour reprendre son souffle, Super Turrican est l'un des grands titres en perspective sur la Nintendo huit bits.



EDITEUR : IMAGINEER
DISPONIBILITE : OCTOBRE
DISTRIBUTEUR :
GUILLEMOT





SMASH TV

Comment gagner des grilles-pains (pour TSR)

Au départ, personne ne vous forçait, mais finalement, le gain d'argent a eu raison de vous et vous voilà parti pour participer au jeu-phare de ce siècle: le Smash TV. Connue en arcade comme un monument de fun, ainsi qu'un défi foule formidable, Smash TV arrive enfin sur la Gamegear. Bien entendu, toutes les options sont au rendez-vous: jouer à deux simultanément, en reliant deux Game Gear, ainsi que les divers lots remis à la fin des manches de jeu, comme les voitures, les magnétoscopes et les...grille-pain, apanage de TSR. De toute façon, je pense que vous serez nombreux à investir dans cette cartouche, tant ce jeu est un excellent anti-stress.

Imaginez-vous en cours avec votre gamegear, en train de lasser de braves gars tandis que votre prof rend les copies. Super, les mauvaises notes ne seront plus énervantes...hum, je m'égare un peu, là. Je disais donc que Smash TV sera certainement le jeu phare sur la Game Gear en matière de défi foule, tant, je le répète, ce jeu est fendant! Dotée d'une réalisation en béton, sans aucune trace de ralentissements

ou de clignotements qui auraient pu être présents vu le grand nombre de sprite, voilà la nouvelle future référence des nerveux et autres psychopathes.



EDITEUR :
ACCLAIM
DISPONIBILITE :
NOVEMBRE





BATMAN RETURNS

Le dark night est dans votre poche !

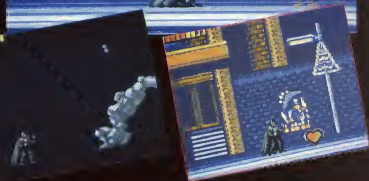
Il fait nuit, froid, et doucement une lugubre musique, s'élève... un chat miaule et un clochard ronfle dans une ruelle mal éclairée, pas de doute vous êtes bien à Gotham City! Alors que se passe-t-il en gros? Ben le pingouin enlève toutes les belles filles, Catwoman fait des

siennes et la bande du cirque sanglant fait beaucoup de bruit. Tout cela oblige donc banane, euh Batman à sortir de son antre et à venir sucer le sang de ses victimes, ou p'têt qu'il ira pas jusque là mais les méchants en baveront, c'est sûr. Et vous aussi, vous aurez devant les 5 niveaux et 20 sous-niveaux de ce jeu. Le déroulement du jeu est le même que celui sur Lynx, à ceci près qu'il possède d'inédites options comme, par exemple, changer de boomerang. Vous ne le saviez pas? Batman dispose de 3 boomerangs et il peut passer de l'un à l'autre à volonté. Le premier a une force de frappe élevée, mais sa portée est ridicule. Le second est moyen dans les deux

domaines, quant au troisième, il va presque au fond de l'écran, mais sa force de frappe est comparable à une caresse. Batman pourra aussi s'accrocher à des murs grâce à divers filins qu'il aura le



loisir de mettre un peu partout pour jouer les tarzans. La superbe réalisation de ce jeu rend bien l'atmosphère oppressante du film. Batman Return sera sans doute un succès.



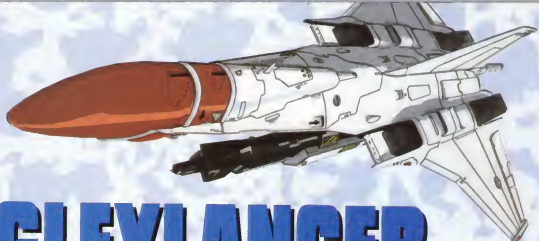
EDITEUR :
SEGA
DISPONIBILITE :
NOVEMBRE



MEGA DRIVE

**J'VAIS
TOUS
LES
LATTER !**

Qu'y a-t'il dans cette sphère que vous venez de détruire avec l'ogre? Un bonus d'armement qui va vous être bien utile!



GLEYLANCER

Les concepteurs du superbe mais ancien Hellfire nous ont préparé une bonne surprise en secret! Son nom est Gleylancer et consiste en un shoot-them-up classique des familles. Je sens comme un frisson passer la foule en délire qui lit ces lignes: on va enfin pouvoir se remettre à butter de l'alien! Ben ouï, je sais, vous étiez tout triste car dans les trois derniers numéros de Joypad, on a testé 24 jeux Megadrive et pas un seul shoot-them-up, une horreur.

Mais aujourd'hui, ça y est, le massacreur que vous êtes allez pouvoir vous éclater comme des malades avec Gleylancer et Thunderforce IV (testé dans ce numéro par l'excellent TSR). Je passe sur un scénario à deux francs qui ferait rigoler ma petite cousine (les concepteurs ont même inclu une superbe démo pour raconter cette histoire complètement bateau!). Tout ce que vous devez savoir, c'est que vous pilotez un engin hyper rapide, fabuleusement maniable pour les combats inter-sidéraux et dont l'armement est évolutif. Le principal armement est un système de deux sphères, contenant chacune des couples de canons rotatifs. Vous récupérez celles-ci assez rapidement mais devez choisir au départ le système de visée: normal, reverse, search, multi, roll, etc... En gros, vous pourrez avoir des tirs à tête-chercheuse, des tirs qui tournent en cercle autour de votre vaisseau et tutti quanti. Je vous conseille d'essayer tout cela car je dois vous laisser. J'ai une partie à jouer moi!



L'écran de choix du système d'armement évolutif. Mon préféré est le tir qui suit vos déplacements. Question de goût!

De gros sprites pour de gros ennemis. Attention! Certes, votre vaisseau est maniable et certes, il est bien armé, mais méfiez-vous des ennemis qui sont de plus en plus nombreux au fur et à mesure de la progression. Il faut apprendre à connaître leurs mouvements et étudier leurs défauts.



90%



- UN SYSTÈME D'ARMEMENT BIEN PUISSANT ET PRATIQUE.
- UNE ANIMATION EXCELLENTE.
- UNE GRANDE DURÉE DE VIE.



- DES GRAPHISMES UN PEU FOUILLIS, ON CONFOND LES VAISSEAUX ET ON NE DISTINGUE PAS TOUJOURS LES TIRS ENNEMIS.
- UNE DIFFICULTÉ TROP IMPORTANTE EN MILIEU DE JEU.

Si un ennemi arrive par derrière, pas de pitié! Votre module s'en chargera en le mitraillant!



Le principal armement est ce module que vous possédez très rapidement. Ensuite, tous les items ramassés changent simplement le genre des tirs.



Il est possible de modifier la vitesse du vaisseau à tout moment.

FACE A FACE : GLEYLANCER CONTRE THUNDERFORCE IV

La comparaison va être pratique pour vous, chers lecteurs, puisque Thunderforce IV est testé dans ce numéro. Même si, dans l'océan de shoot-them-ups classiques que possède la Megadrive, Gleylancer se place dans les tous meilleurs, Thunderforce IV l'écrase malheureusement sans sourcilier! Bien sûr, les terribles ralentissements parasites de Thunderforce IV n'existent pas dans



Gleylancer, mais il faut voir aussi ce que nous propose Thunderforce, avec des scrollings différentiels sur des niveaux grands en hauteur comme deux écrans. Les sprites sont très nombreux dans Gleylancer mais beaucoup plus petits que ceux de son concurrent. Mis à part ces détails techniques, les deux jeux se valent dans la durée de vie, la difficulté et l'intérêt. La question est donc pour l'avenir: faut-il proposer trop d'effets spéciaux quitte à ralentir l'animation?



Je ne vais pas jouer au rôle car cela fait longtemps que l'on avait pas reçu de shoot-them-up sur Megadrive (je me rappelle une époque où il y en avait beaucoup trop en même temps). De plus, Gleylancer a vraiment tout pour plaire: des graphismes sympas et variés (on a vu mieux quand même), une animation qui ne ralentit pas malgré un nombre impressionnant de sprites à l'écran, des scrollings qui changent de direction, un système d'armement génial et bien maniable, une progression dans la difficulté (qui s'achemine peut-être trop vite vers une grande difficulté), une démo d'introduction digne d'un CD rom avec une nana aux cheveux oranges, bref: ça roule cool pour Gleylancer. Seuls petits problèmes: les graphismes sont quelquefois flous. Même si ce n'est pas le shoot-them-up du siècle, je crois que ce jeu peut figurer dans votre ludothèque sans problème.

OLIVIER



De la même équipe qu'Hellfire, Gleylancer est un Shoot'Em Up des familles comme on sait les apprécier. A l'écran, tout bouge à la perfection, les sprites sont beaux et les graphismes d'arrière-plan assez agréables à la vue. De plus, l'action est vraiment haletante. Ça swingue bien, ça avance rapidement et le vaisseau que l'on dirige se conduit au doigt et à l'oeil. A certains niveaux, Gleylancer propose des originalités que l'on n'a pas l'habitude de rencontrer dans les jeux de tir, comme les zigzags que l'on doit effectuer entre les murs d'une planète maudite. Tout cela fait que ce titre se dégage de la masse de Shoot'Em Up plus ou moins bons sur Megadrive et en fait l'un des meilleurs, juste un peu en dessous, tout de même, de la série des Thunder Force et d'Hellfire.

J'm DESTROY

EDITEUR : NCS
GENRE : SHOOT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE :
8 MEGAS
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINU : 5

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 18
SON : 15
NOTE : 90%

MEGA
DRIVE

FOLLOW
ME
IF YOU
WANT
TO LIVE !



Des images digitalisées de qualité qui vous rappelleront les grands moments du film, si vous ne les avez pas en tête, ce qui, soit dit en passant, est un crime de lèse majesté.



THE TERMINATOR

Kyle Reese, alias Michael Biehn (Aliens), est un guerrier du futur... de notre futur. En 2029, chaque homme est un guerrier qui se bat contre la tyrannie des machines. Depuis l'holocauste nucléaire, les robots sont au pouvoir, les hommes ne sont plus que leurs esclaves. Mais John Connor, un homme, a su changer le cours des événements. Il a lancé la rébellion et la dirige encore, non sans génie. Mais Skynet, l'ordinateur principal, a alors mis au point l'incroyable, une machine à remonter le temps. De suite, avant qu'il ne soit trop tard, il envoya deux terminators, l'un en 1984, l'autre une dizaine d'année plus tard. Le premier des deux tueurs devait abattre la mère de John Connor, avant que celui-ci ne vienne au monde. Sarah Connor était la cible du Terminator. Ça fut pour empêcher Skynet d'arriver à ses fins que les rebelles envoyèrent dans le temps un homme, Kyle Reese, chargé de protéger Sarah du Terminator, une fois la machine à remonter le temps découverte. Un homme contre une machine, un duel "absurdement" inégal, avec pour enjeu, le destin de l'humanité toute entière...

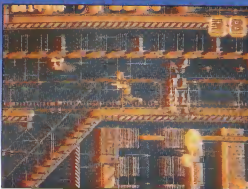


N'oubliez pas de prendre suffisamment de bombes pour tout faire sauter! En allant au haut à gauche, vous pourrez en avoir d'une façon illimitée en attendant. Bien sûr, il faut en même temps contraindre l'attaque des terminators.

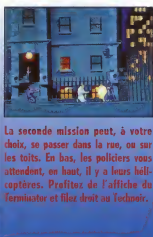


Lors de votre seconde mission, vous irez au Galton Boulevard, dont le numéro de téléphone est le 555.9175 (regardez le film, si vous ne me connaissez pas). Double venezuela pour Kyle (mais aussi pour Sarah et le Terminator), puisque il rencontrera le 800, et ira sauver la maman de John. Préparation de tuer le Terminator, mais tirez lui trois-huit balles dans le cou, et grillez le à la console.

Enfin, dans les scènes de l'histoire, vous verrez à la console à l'écran, ainsi que celle-ci s'écrit: "Tout va bien". La console, en fait, est une interface de jeu. Les terminators, cependant, n'ont la fin de cette dernière mission.

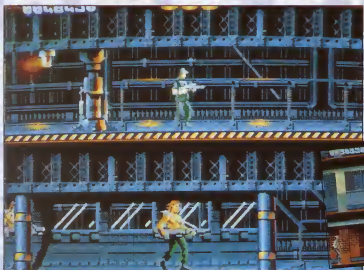


86%



La seconde mission peut, à votre choix, se passer dans la rue, ou sur les toits. En bas, les policiers vous attendent, en haut il y a leurs hélicoptères. Préférez de l'allié du Terminator et filer droit ou l'ennemi.

Dans la première mission, vous serez armé d'une mitraillette au niveau easy, ou de grenades en normal ou hard. Pas de quartier pour les terminators qui abondent! Trouvez le bon chemin jusqu'au générateur de la machine à remonter le temps, posez votre bombe et filez!



Cette fois-ci, c'est le commissariat. Kyle libéré se faufile dans les couloirs pour rejoindre Sarah. Une fois encore le Terminator sera là, immobilisez-le et fuyez! L'étape suivante, qui n'est pas ici en photo, pour que vous la découvriez vous-même, est celle de la fabrique où le Terminator doit périr. Une confrontation finale haute en couleurs!



- UNE FICHE TECHNIQUE DE QUALITÉ.
- DES IMAGES DIGITALISÉES VALANT LE COUP D'OEIL.
- C'EST THE TERMINATOR, PAS AUTRE CHOSE.



- JEU DE TIR, UN POINT C'EST TOUT.
- BEAUCOUP TROP FACILE.
- TROP PEU DE NIVEAUX.
- MANQUE DE VARIÉTÉ ENTRE LES NIVEAUX.



Ici commence votre aventure! Collez-vous à ce monstre de métal, saisissez ses déplacements, tout en jetant vos grenades. Vous vous prendrez un coup, et c'est tout!



FACE A FACE THE TERMINATOR CONTRE ROLLING THUNDER II

Deux jeux aussi "intellectuels" où il faut tirer à tout va, en exécutant un nombre restreint de manœuvres du genre sauts ou sprints. Rolling Thunder a pour lui l'avantage de se jouer à deux. Les graphismes de l'un valent ceux de l'autre. Côté son, The Terminator remporte le duel, tout comme en maniabilité. Dur de se décider pour l'un ou pour l'autre... Si le Terminator, le film, vous a plu, alors laissez-vous tenter en priorité par le jeu qui s'y rattache.



Je vous l'accorde d'entrée, The Terminator n'est qu'un jeu "pant! pant! boum! boum!". Il suffit de tirer dans le tas pour franchir, avec une déconcertante facilité, les quatre (c'est peu!) niveaux offerts (enfin... pour grosso modo 500F!). Mais, étant un inconditionnel du film (vu 27 fois, même en allemand!), je dois bien admettre que c'est bien agréable, tant d'années après la sortie du chef-d'œuvre de Cameron, de retrouver le T-800 et Kyle Reese dans un duel sublime. Ajoutez à cela des graphismes qui tiennent la route ainsi que des sons qui assurent (dont la digi du "I'll be back") et vous obtiendrez un jeu au gameplay évident, qui se termine en deux temps et trois mouvements.

T.er.S.minato.R



Niquer la tête du Terminator, c'est un truc que j'aurais bien voulu faire lorsque le film est sorti. Comme Virgin m'en donne l'occasion sur Megadrive, je ne vais pas hésiter une seule seconde. D'ailleurs, cela serait complètement stupide d'hésiter puisque cette réalisation est excellente. Le reproche que l'on pourrait faire, c'est la faible quantité de niveaux, mais comme ceux-ci sont longs, tout tombe à l'eau. L'action est particulièrement intéressante ainsi que le choix des armes pour accomplir chaque mission et échapper aux griffes du Terminator divin. On aura également une attention toute particulière pour l'animation de Kyle (c'est le héros que vous dirigez). Muni de son imperméable, chacun de ses mouvements est parfaitement reproduit. Un excellent titre de Virgin.

J'm DESTROY



EDITEUR : VIRGIN GAMES
MACHINE : MEGADRIVE FRANÇAISE
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : AUCUN

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 15
SON : 16
TOTAL : 86%

MEGA DRIVE

C'EST LA FOIRE AU PAYS DE TALMIT !

Les quatre sphères de pouvoir et leurs gardiennes, ont disparu du pays où vit le prince Talmit, proche cousin de Talpou et de Talpuce. Lorsque le parle de pays, c'est une subtile image, une métaphore oserais-je suggérer! Il s'agit, en fait, d'une immense, gigantesque, fête foraine! Manèges, balançoires et trains en folie serviront de décors à cette aventure. Contre vos ennemis, vous attaquerez à coups de clones tournoyants, ou bien vous leur sauterez sur la tête! Découvrez au passage les coffres aux multiples bonus, dont des ailes qui vous permettront d'aller plus vite et plus loin. Pour récupérer les sphères et libérer les gardiennes, pas question de se battre, mais vous jouerez! Par exemple, vous devrez faire une partie de pierre, caillou, ciseaux! Et voilà un jeu intellectuel que je pratique encore régulièrement dans de fiévreux duels. Je vous l'ai dit, dans ce pays, c'est la foire!

Une paire d'ailes au dos, et c'est parti pour faire des bonds gigantesques! Donnez quelques coups d'ailes pour voler! C'est le méga tripl' François Sagan aimerait sans doute beaucoup.

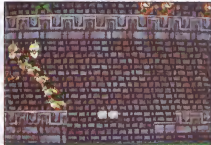


84%



Vous voyez avec vos clones. Il y aura autant d'images que vous aurez de vies en réserve. Un bon moyen pour vous rappeler les phases critiques où le nombre de vies se fait proche de la température moyenne de Groënland. Enfin, presque, puisque pour ce qui est des vies négatives...

- ORIGINALITÉ ET RICHESSE DU JEU
- FACILE
- L'ANIMATION N'EST PAS IMPECCABLE



TALMIT'S ADVENTURE

FACE A FACE : CHALLENGE TALMIT'S ADVENTURE CONTRE SONIC THE HEDGEHOG

La fiche technique de Talmit's ne parvient pas à rivaliser avec l'excellence, connue de tous, du hérisson mascotte de Sega. Talmit's Adventure tire néanmoins habilement son épingle du jeu en proposant un jeu de plates-formes à la fois varié et original. Sur ce point, l'originalité, difficile de décerner la palme à l'un ou à l'autre de ces deux jeux. En fin de compte, Sonic remporte le duel, graphisme de qualité aidant.



DRIVE Encore un jeu de plates-formes... Sans doute s'agit-il du genre le plus représenté sur console, quel que soit le modèle. Pourtant, Talmit propose son lot de moments originaux. Ce n'est pas, ici, un classique jeu de plates-formes, mais un outsider dans le domaine, car il y a suffisamment à faire, pour que le soft soit plaisant. Le point fort du jeu, c'est sans doute la façon très personnelle à Talmit's, de présenter ses boss de fin de niveau. Pas de combats, mais des jeux! Cela vous donne le ton de la partie : coooooo! Plutôt facile, avec quelques légers dérapages dans l'animation, Talmit's devrait séduire ceux qui ont assez de taper dans le tas. Avis aux joueuses.

TSR

MEGADRIVE FRANCAISE
EDITEUR : NAMCO
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : CODES
NOMBRE DE NIVEAUX : 4

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 15
SON : 14
TOTAL : 84%

Oui live you



2 sept 92: The Godfathers ■ Les Joueurs Espace Ornano **3 sept:** Babes In Toyland ■ Burning Heads Espace Ornano **4 sept:** Magnapop Passage du Nord Ouest **15 sept:** Cracker New Morning **18 sept:** Planet Rock: Voodoo Muzak ■ RWA Rex Club **19 sept:** Bodycount Espace Ornano **22 sept:** And Also The Trees Bataclan Paris **25 sept:** Planet Rock: Head Cleaner Rex Club **26 sept:** Les Rats MJC St. Denis **29 sept:** 29 Palms Passage du Nord Ouest ■ Pretty Maids Espace Ornano ■ La Nuit Indie Pop: Les Bidibuls ■ The Trices Rex Club **5 oct:** Throwing Muses Espace Ornano **6 oct:** Alice Donut ■ Neurocix Espace Ornano **Du 9 au 11 oct:** Festival du Val de Marne: Pigalle ■ LSD ■ Happy Drivers ■ Tonton David... Grand Chapiteau d'Ivry **16 oct:** Bel Canto Le Plan Ris Orangis ■ Planet Rock: Dawson Rex Club **17 oct:** Moe Tucker Le Plan Ris Orangis ■ Zoanet Comes Mairie du 14e Paris ■ Les VRP MJC St. Denis **22 oct:** Black Foot Elysée Montmartre **24 oct:** Little Rabbits ■ The Chills Le Plan Ris Orangis **30 oct:** Melissa Etheridge Bataclan Paris ■ The Busters Espace Ornano ■ Raunch Hands ■ A. Bones Le Plan Ris Orangis ■ Planet Rock : David Jones Locker Rex Club **4 nov:** Shoulders Passage du Nord Ouest **6 nov:** Shoulders Le Plan Ris Orangis ■ Planet Rock : Pram Rex Club **7 oct:** Cheb Mami Le Plan Ris Orangis **14 nov:** Kat Onoma Le Plan Ris Orangis **20 nov:** Planet Rock : Fflaps Rex Club **24 nov:** Le Plan présente Motörhead Agora Evry **25 nov:** Nits Bataclan Paris **26 nov:** Zebda Bataclan Paris **27 nov:** Barrence Withfield ■ Les Locataires Bataclan Paris **2 dec:** The Oyster Band Passage du Nord Ouest

* Bronx agence

Oui fm renseignements : (1) 42 71 10 23 • 3615 Oui rock

L'été antenne le 28 août 1992

MEGA DRIVE

**THUNDER
FORCE,
LA SAGA
DE
L'EXCEL-
LENCE!**



Rencontre d'un tyro (pas le troisième) de robots bien particulier. Rien de trop difficile encore, mais nous s'en sommes qu'au tout début! Vous imaginerez sans peine que la suite est infernale. J'ai dit infernale? Je pensais en fait à pire, mais les mots me manquent. C'est vrai, ils auraient pu envoyer une carte postale, pour dire qu'ils pensent à moi!

THUNDER FORCE IV



Une fois encore, les extraterrestres sont dans la galaxie! Le péril est à nos portes, peut-être même dans nos lits! Vérifiez avant de vous coucher, sinon vous risquez d'avoir une surprise. C'est vrai, ce n'est pas amusant de se coucher et de trouver un extraterrestre dans son lit, c'est froid, gluant et ça ne sent pas bon. Parlez-en à Boucle d'Or, elle en connaît un rayon. Pardon? Ah! Le péril, oui! Il vous reste quelques secondes pour sauter dans votre vaisseau et partir pour une mission de "routine", a piece of cake, plus facile il n'y a pas. Nous, dans l'armée interstellaire, on aime à envoyer des pigeo... euh, des aventuriers, se faire massac... zut, se faire une gloire (posthume) immense. Alors c'est d'accord? Vous voulez bien repartir? Dites oui, vous ne regretterez pas le voyage, du moins l'aller, parce que pour ce qui est du retour, on ne l'a pas prévu. Rien de grave, rassurez-vous, on arrangera tout ça en temps voulu. Ca-y-est, le vaisseau est là, bonne chance!... Suivant!!!! Une fois encore, les extraterrestres...



Et ça? C'est quoi? Hô! Hô! (petit rire nerveux) Eh bien, ça doit être un petit vaisseau ennemi? Comment ça 25 fois plus gros que votre vaisseau? Pas du tout! A peine 20 fois!

97%

Grâce aux bonus collectés, car mine de rien, l'armée stelleraire pense à vous, vous voilà muni d'un champ de force, et de deux modules. Malgré cela, vous me permettrez de parier sur votre adversaire. Il faut bien que l'on s'amuse, nous autres au QG interstellaire.



Tenez un peu. Vous voyez, deux vaisseaux ennemis, et le désert. Il n'y a pas plus simple, alors vous signez ou vous ne signez pas ce formulaire MO.RT.SU.81.TE?

FACE À FACE: THUNDERFORCE IV CONTRE THUNDER FORCE III

Quelle différence! On passe un étage supérieur avec cette quatrième version! Le scrolling horizontal sur deux écrans de haut vient surclasser le simple scrolling horizontal de TFIII, les musiques sont bien meilleures et les graphismes plus recherchés. Seul, le niveau de difficulté est équivalent. C'est bien peu! Par contre, TFIII n'avait pas tous ces ralentissements intempestifs. Si TFIV n'était pas sujet aux ralentissements, il se classerait parmi les trois meilleurs shoot them up existants, cela, toutes consoles confondues. TFIV est tout de même un vainqueur éclatant, mais TFIII n'est pas pour autant à jeter, loin de là!



Gigantesque? Oui, je crois que le terme est approprié. Il s'agit toujours de cette même mission dite de "routine". Vous dites? C'est du délire, c'est trop dur? Mais personne ne vous a obligé à signer ce contrat de quinze ans renouvelable!





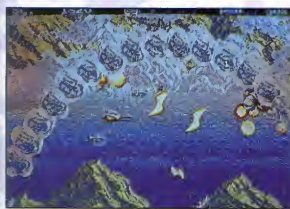
Thunder Force IV, ce sont aussi des décors qui valent le coup d'œil, avec des scrollings différentiels sur plusieurs plans, des ennemis gigantesques, des tirs dans tous les sens... Si le monde du shoot them up n'avait pas son enfer, il l'a enfin trouvé avec Thunder Force IV!

- UN SCROLLING MULTIDIRECTIONNEL ÉTONNANT.
- DES GRAPHISMES DÉTONANTS.
- UN BON NIVEAU DE DIFFICULTÉ.
- TOUT COMME TF III, LE CHOIX DES MISSIONS.

- AIE! LES RALENTISSEMENTS!



Il faut parfois mettre la dose pour passer! Thunder Force IV, c'est aussi une variété d'armes impressionnantes, et souvent, aux effets spectaculaires.



Heureusement que la puissance de votre arme s'est accrue, sinon vous étiez bien mal parti... Remarquez que là encore, on ne peut pas dire que vous soyez sorti de l'amberge.



L'ennemi est partout! Vous vous doutez que sur deux écrans de haut, avec un scrolling horizontal qui n'arrête pas de filer, on a de quoi mettre des ennemis!



Epoustouflant! Enfin, un shoot them up digne de ce nom! Le point le plus intéressant de TFIV, c'est sans doute qu'il ne se joue pas sur un seul scrolling horizontal. En effet, un scrolling vertical permet au joueur de monter ou de descendre sur deux écrans. Les décors sont sublimes et les programmeurs ont tenté, avec brio, de jouer avec les zooms. Pourtant, TFIV possède ses faiblesses, et principalement le nombre excessif de ralentissements. On ne croirait pas avoir à faire à une Megadrive, mais bien à une SFC. Malgré ce défaut de taille, le tout est superbe, aussi bien au niveau des sons que des graphismes. Du grand shoot them up.

T.S.R.

Il y a deux ans, Thunder Force III avait fait une arrivée des plus remarquées sur Megadrive. Ce shoot them up déirant était tellement spectaculaire qu'il semblait difficile de faire mieux dans le genre. Eh bien, nous ne sommes pas déçus par Thunder Force IV qui établit un nouveau standard au niveau des shoot them up sur Megadrive. L'action est toujours aussi passionnante et la réalisation encore plus impressionnante, même si cela est parfois au prix de quelques ralentissements regrettables. Les aliens risquent d'être sérieusement décoiffés, grâce aux armes aussi puissantes que spectaculaires qui sont à votre disposition, mais ce ne sera quand même pas une promenade. Un jeu qui ne manque vraiment pas de punch... la grande classe!

AHL

ÉDITEUR : TECHNOSOFT
MACHINE : MEGADRIVE
JAPONAISE
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 6
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 8 MO

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 09
SON : 16
MANIABILITÉ : 16
GLOBAL : 94%

COCONUT SOCIAL MICRO

SPECIAL CONSOLES

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.65.60 - M⁹
Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
Avenue Jean Mermoz - Imm. Atlante
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.65.65.40

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat - 38000 GRENOBLE

JEUX MICROS AMIGA ATARI ST PC

TITRE	AM	ST	PC
3D CONSTRUCTION KIT	395	295	395
ACES OF THE PACIFIC	249	349	449
ALIBUS A 320 V	249	349	449
ALVEN BREED	NC	NC	NC
A.T.C.	249	349	449
B-17 FLYING FORTRESS	249	349	449
BATTLE ISLE	249	349	449
BATTLE ISLE SCENARIO	199	NC	NC
BATTLE CRYPT	255	NC	NC
CABLE NULL MODEM	249	349	449
CAR LEWIS CHALLENGE	249	349	449
CIVILIZATION	289	289	449
COLONEL REQUEST II	249	349	449
COVER GIRL POKER	289	289	NC
CRAZY CARS IV	249	349	449
DARK SEED	249	349	449
DIAMONDS	249	349	449
DELUXE PAINTERFRAMES	790	545	395
DEMO CONSTRUCTION KIT	249	349	449
DUNE	309	309	395
EL VIRA II	249	349	449
EPIC	255	255	325
ESPANA GAMES 82	NC	NC	NC
EUROPEAN CHAMP. SOCCER	259	259	325
EYE OF BEHOLDER II	289	289	325
F114 NIGHTHAWK	289	289	325
F15 STRIKE EAGLE II	289	289	325
F15 STRIKE EAGLE III	289	289	325
F15 STRIKE EAGLE 5.0	289	289	325
FALCON II MISSION 1	289	289	325
FALCON II MISSION 2	289	289	325
FALCON II MISSION 3	289	289	325
FALCON II MISSION 4	289	289	325
FIRE AND ICE	249	349	449
FOOTBALL CHAMP	249	349	449
FOOTBALL CRAZY	249	349	449
F1 GRAND PRIX MICROPROSE	310	310	395
FLY RACE II	289	289	325
GIANTS OF EUROPE	149	149	395
GLOBA EFFECT	209	209	295
GRAND PRIX UNLIMITED	209	209	295
GUNSHIP 2000	249	349	449
GUNSHIP 2000 SCENARIO	249	349	449
HENDRIX	249	349	449
HOCK	249	349	449
HUMANS	249	349	449
INDIANA JONES IV ADVENTURE	NC	NC	NC
ISHAR	279	279	295
JAGUAR 2020	249	349	449
LEANDER	249	349	449
LEGEND	325	325	379
LES AVENTURES DE MOKTAR	289	289	325
LINKS GOLF	345	345	395
LURE OF THE TEMPESS	309	309	349
MICROSOFT	345	345	395
MIGHT AND MAGIC II	345	345	395
NC MORE ENEMIES	245	245	245
NC MORE ENEMIES DATA	179	179	179
PACIFIC ISLAND	289	289	325
PERFECT JAZZ	289	289	325
PERFECT JAZZ II	289	289	325
PERFECT JAZZ III	289	289	325
POOL OF DARKNESS	245	245	245
PREMIER	NC	NC	NC
PROJECT X 1.000	245	245	245
PUSH OVER	249	249	295
QUADRUPLE JOYSTICK	95	95	95
RISKY WOODS	249	249	295
ROBOCOP	245	245	245
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	245	245	245
SECRET OF MONKEY ISLAND 3	245	245	245
SECRET SERVICE II	245	245	245
SENSELESS SOCCER	245	245	245
STAR TREK 25TH	245	245	245
STEEL EMPIRE	245	245	245
THE SIMPSONS	245	245	245
ULTIMA IV+V TRILOGY	389	389	389
ULTIMA UNDERWORLD	389	389	389
ULTIMA VII	389	389	389
US GOLD THE MANAGER	309	309	349
VROOM	245	245	245
VROOM DATA DISC	149	149	149
WING COMMANDER DELUXE ED.	459	459	459
WING COMMANDER II	459	459	459
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	NC	NC	NC

MEGA DRIVE

FAMICOM

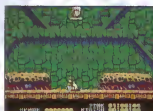
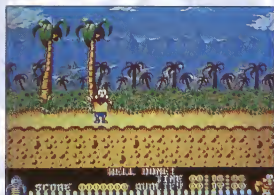
NEO GEO

SUPER NINTENDO

Français	MATERIEL ET ACCESSOIRES	
	MEGA CD ET JEUX N.O.S. CONSULTER	NC
	ADAPTEUR CART. JAPONAISE	NC
	PRO 2 AVEC MANCHE	225
	ALIENS 3	100
	ATOMIC RUNNER	NC
	CHUCK ROCK	NC
	CORPORATION	NC
	DOUBLE DRAGON	NC
	DRAGONS FURY	NC
	EUROPEAN CHAMPIONSHIP SOCCER	NC
	HOLLYWOOD BOYS	NC
	TEENAGERS	NC
	RETURN OF DOUBLE DRAGON II	NC
	SUPER OFF ROAD	NC
	ELIMINATOR	590
	THUNDERFORCE IV 80 Hz	590
	NOUVEAUTES A PARAITRE	
	ARCANIA	NC
BART'S NIGHTMARE	NC	
CHUCK ROCK	NC	
GOLDEN FIGHTER	NC	
IRON HEARS	NC	
OUT OF THIS WORLD	NC	
PGA TOUR GOLF	NC	
PHIL FIGHT	NC	
STEEL FIGHT	NC	
STEEL FIGHT II	NC	
STEEL FIGHT III	NC	
STEEL FIGHT IV	NC	
STEEL FIGHT V	NC	
STEEL FIGHT VI	NC	
STEEL FIGHT VII	NC	
STEEL FIGHT VIII	NC	
STEEL FIGHT IX	NC	
STEEL FIGHT X	NC	
STEEL FIGHT XI	NC	
STEEL FIGHT XII	NC	
STEEL FIGHT XIII	NC	
STEEL FIGHT XIV	NC	
STEEL FIGHT XV	NC	
STEEL FIGHT XVI	NC	
STEEL FIGHT XVII	NC	
STEEL FIGHT XVIII	NC	
STEEL FIGHT XIX	NC	
STEEL FIGHT XX	NC	
STEEL FIGHT XXI	NC	
STEEL FIGHT XXII	NC	
STEEL FIGHT XXIII	NC	
STEEL FIGHT XXIV	NC	
STEEL FIGHT XXV	NC	
STEEL FIGHT XXVI	NC	
STEEL FIGHT XXVII	NC	
STEEL FIGHT XXVIII	NC	
STEEL FIGHT XXIX	NC	
STEEL FIGHT XXX	NC	
STEEL FIGHT XXXI	NC	
STEEL FIGHT XXXII	NC	
STEEL FIGHT XXXIII	NC	
STEEL FIGHT XXXIV	NC	
STEEL FIGHT XXXV	NC	
STEEL FIGHT XXXVI	NC	
STEEL FIGHT XXXVII	NC	
STEEL FIGHT XXXVIII	NC	
STEEL FIGHT XXXIX	NC	
STEEL FIGHT XL	NC	
STEEL FIGHT XLI	NC	
STEEL FIGHT XLII	NC	
STEEL FIGHT XLIII	NC	
STEEL FIGHT XLIV	NC	
STEEL FIGHT XLV	NC	
STEEL FIGHT XLVI	NC	
STEEL FIGHT XLVII	NC	
STEEL FIGHT XLVIII	NC	
STEEL FIGHT XLIX	NC	
STEEL FIGHT L	NC	
STEEL FIGHT LI	NC	
STEEL FIGHT LII	NC	
STEEL FIGHT LIII	NC	
STEEL FIGHT LIV	NC	
STEEL FIGHT LV	NC	
STEEL FIGHT LVI	NC	
STEEL FIGHT LVII	NC	
STEEL FIGHT LVIII	NC	
STEEL FIGHT LIX	NC	
STEEL FIGHT LX	NC	
STEEL FIGHT LXI	NC	
STEEL FIGHT LXII	NC	
STEEL FIGHT LXIII	NC	
STEEL FIGHT LXIV	NC	
STEEL FIGHT LXV	NC	
STEEL FIGHT LXVI	NC	
STEEL FIGHT LXVII	NC	
STEEL FIGHT LXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXIX	NC	
STEEL FIGHT LXX	NC	
STEEL FIGHT LXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXX	NC	
STEEL FIGHT LXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIX	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXIV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXV	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVI	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVII	NC	
STEEL FIGHT LXXXXXXXVIII		



**FAIS
MOI
DES JEUX
AQUATIQUES!**



Le trampoline, vous connaissez? Le but est de monter le plus haut possible et de faire les plus belles figures. Attention les juges ont l'œil et notent chaque performance.

L'éternelle technique du cent mètres est de retour. Quelle technique? Voyons, vous savez bien! Celle qui vous massacre tous vos pads en un temps record et qui vous tue les poignets et les doigts en un ridicule laps de temps! Eh oui, c'est reparti pour faire du ABABABABAB... avec les boutons de votre pad. Et attendez, il y a pire!



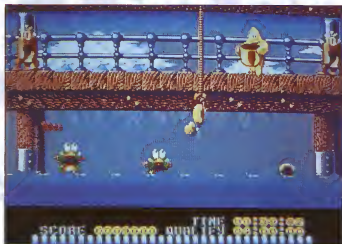
THE AQUATIC GAMES JAMES POND III

Les jeux sont ouverts! Citius, altius, fortius! Et pour commencer ces jeux, la neuvième symphonie de Beethoven, l'Ode à la Joie (appelé l'Onde à la Joie chez les poissons), autrement dit, l'Hymne Européen. Une façon comme une autre de nous rappeler que nous sommes en 1992, une autre technique consistait à dire "regardez vos calendriers", mais ça frappe moins l'oreille. Pour l'occasion, tous les amis de James Pond se sont réunis! Au total de ces jeux, huit épreuves, plus délirantes les unes que les autres. Il y aura du 100 mètres et du saut, mais aussi du gardiennage de plage et du sevrage de poissons! Tant qu'à faire les choses aquatiques, autant les faire bien. Une fois dans le bain, n'ayez pas peur de vous mouiller ou de vous jeter à l'eau, c'est ici la règle.

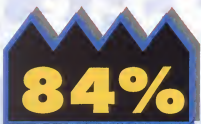
En tant que gardien de la plage, vous allez devoir déloger hors de l'écran tous les ballons inopportuns qui viendront déranger les braves bêtes se reposant sur la plage. On rit beaucoup lorsque il n'y a qu'un ou deux ballons, et beaucoup moins lorsqu'il y en a cinq, de chaque côté de l'écran!



Quelle belle épreuve! Nourrissez les poissons avant qu'ils ne soient pêchés! Des réservoirs à nourriture sont placés de chaque côté de l'écran. Remplissez votre seau, videz le, remplissez le à nouveau et ainsi de suite.



Le but est, ici, de crever les ballons rouges qui pendent au plafond. Pour ce faire, il va falloir sauter sur certains crabes qui passent à vos pieds, ou en éjecter quelques-uns vers ce même plafond. Dur, surtout lorsque le temps est limité!





- LA VARIÉTÉ DES ÉPREUVES.
- LA PERPÉTUELLE NOTE D'HUMOUR.
- L'ANIMATION HYPER FLUIDE.

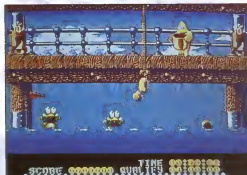


- DES ÉPREUVES MAL ADAPTÉES AUX PADS

C'est au tour du cent dix mètres haies. Les haies sont, en fait, des anguilles électriques et la grenouille qui court attrape aussi des mouches au passage, en guise de quatre-heures!



Le tour de Grass! Plutôt le coup de grâce! Effectuer un frénétique gauche/ droite, gauche/ droite... à l'aide du pad est exténuant! Le pad lui, pense que c'est tuant! N'est-ce pas le pad? Comment ça "en grève"?



FACE A FACE : AQUATIC GAMES CONTRE OLYMPIC GOLD

Pourquoi ne pas faire un challenge contre James Pond II? Tout bonnement parce que James Pond II et James Pond III n'ont absolument rien à voir, hormis le sprite de James Pond. L'atout, qui n'en est peut-être en fait pas un, d'Aquatics, c'est sans doute cette façon de présenter des sports connus de tout le monde, sous un jour nouveau. Faire du neuf avec de l'ancien. On peut préférer le sérieux et le réalisme d'un Olympic Gold. Aquatics bénéficie pourtant d'une meilleure animation, et de bien meilleures couleurs à l'écran. Est-ce suffisant pour faire toute la différence, je vous laisse seul juge.



James Pond est de retour, mais sous une toute nouvelle forme. Surprise bonne ou désagréable? L'animation qui participait au charme du jeu de plates-formes est, ici, la même, i.e. parfaitement fluide. Les épreuves sont très amusantes et très stimulantes. Le jeu peut aussi être découvert par quatre joueurs en même temps, ce qui promet de bonnes parties même si chaque joueur participe seul à l'épreuve, les temps seuls étant comparés. Les graphismes n'ont pas été oubliés et l'on retrouve le goût du détail qui existait déjà avec le James Pond II. D'un genre bien particulier, ce troisième épisode avec la star James Pond est une réussite.

TSR



James Pond est de retour pour de nouvelles aventures! L'ex Robocod est heureux de vous annoncer sa participation aux jeux olympiques les plus dégentés jamais vus. Les concepteurs ont vraiment cherché à innover plutôt que nous fourguer un troisième jeu de plates-formes et de passages délicats, bien que l'idée d'épreuves sportives soit un peu surfait après les JO de Barcelone. Toujours est-il que l'on se poile bien dans des épreuves un peu inégales mais possédant toutes le même point commun: l'humour! Les graphismes sont colorés, l'animation très fluide, pas de souci donc pour l'aspect technique. Je reste un peu réservé car le jeu est un peu lassant à la longue, malgré un grand nombre d'épreuves. Un jeu mignon, rigolo et très original.

OLIVIER



MEGADRIVE FRANÇAISE
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SPORTS SAUCE POND
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3 EN TRAINING
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
CONTINUS : INFINIS
EN TRAINING

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 18
SON : 15
TOTAL : 84%

**MEGA
DRIVE**

**TIENS,
PREND
ÇA
DANS
LES
DENTS !**

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING



Au départ, une silhouette vide apparaît sur l'écran de création du champion. Il faut lui donner un nom.

COMMENT CRÉER SON CHAMPION ?



C'est ensuite au tour de savoir si c'est un droitier ou un gaucher, quelle tronche il aura, sa couleur de peau, quelle coupe warrior il choisira, la couleur de sa culotte!



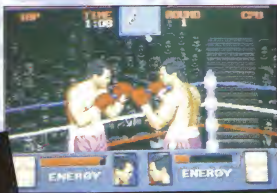
Ici, le boxeur Greg (hasard!) n'était pas content de sa couleur précédente (cliché précédent), le voilà en black! A ces propos, les couleurs sont complètement délirantes, avec un grand choix passant par le jaune, le jaune pâle, le gris (!), le blanc cassé, le noir, le marron, etc... Un vrai délire!

La boxe est un sport de dégénérés, je vous le dis ma bonne dame! Mais pourquoi a-t-il tant de spectateurs à chaque match? C'est à se demander si le genre humain n'est pas un peu violent et fêlé dans sa tête! Remarquez, moi je dis ça, mais je suis le premier à regarder un combat à la télé! C'est vrai qu'assister à un match est bien plus sympa que boxer dans la réalité. Il y a le même plaisir, les coups dans la tronche en moins. Certains aiment en donner, mais tous sont bien obligés d'en recevoir une bonne dose dans les dents un jour ou l'autre; il suffit de regarder Rocky Balboa, notre idole à tous! Grâce à Sega et à cette simulation de boxe, on va pouvoir taper, cogner comme des bêtes sans en prendre un seul poil sur la tronche, du moins en réel; Car en ce qui concerne notre champion que nous aurons façonné grâce à la page de création de boxeurs, il va peut-être accuser le coup sur le ring. D'autant que le but ultime, outre le fait de battre les 28 boxeurs proposés, est de vaincre Evander Holyfield lui-même. Je rappelle aux inconscients que cette bête de muscles et de haine a réalisé une carrière de 27 matchs sans aucune défaite. Non, mais je tenais juste à vous prévenir!

64%



La vue du match est toujours la même: les deux boxeurs digitalisés sont vus en semi-profil (c'est à dire qu'il y a un effet de profondeur dans leurs mouvements) et au-dessus de la ceinture. Ils ne peuvent que se mouvoir de gauche à droite.



Ici, c'est Marcel contre Marcel! En mode deux joueurs par exemple, vous pouvez chacun choisir le même boxeur pour savoir qui est vraiment le meilleur de vous deux.



Un coup qui fait mal! Certains coups bien placés font cracher à la victime de la salive et même parfois du sang. Les barres d'énergie, placées en bas,

symbolisent votre état de santé et les dessins du torse et de la tête permettent de juger de l'étendue des dégâts.

FACE A FACE : EVANDER HOLYFIELD'S CONTRE FINAL BLOW (JAMES BUSTER DOUGLAS EN VERSION FRANCAISE)



des sprites énormes. De plus, les boxeurs sont vus en entier dans Final Blow, c'est mieux! Je crois que mon choix se porte toujours vers Final Blow pour l'instant en matière de poings dans la tronche (version sport sur ring évidemment!) sur Megadrive.

La comparaison était obligatoire puisqu'il n'existait, avant le jeu testé ici, qu'un seul autre jeu de boxe, en l'occurrence Final Blow. A part le mec qui recherche la simulation à fond et qui passe donc au-dessus des ralentissements de Holyfield, tous les fans de boxe version arcade choisiront Final Blow qui possède des limitations, mais rien de semblable avec celles de Holyfield. Dans Final Blow, c'est l'éclate totale à deux joueurs avec des graphismes aussi somptueux (bien qu'un ton en dessous, les digits graphiques d'Holyfield étant excellents) et



Je suis très déçu par cette nouvelle simulation de boxe, pourtant made in Sega. Les graphismes promettaient et restent le seul véritable aspect positif de ce jeu de boxe. Les sprites (qui ne montrent que la partie supérieure du corps) des boxeurs sont, en effet, des digitalisations de vrais boxeurs; l'effet est saisissant de réalisme, une réussite. Mais c'est bien le seul attrait de ce jeu. Les mouvements sont tellement lents que je préfère encore aller jouer à PGA Tour Golf sur Emulicon; là au moins, on sait pourquoi c'est lent! La maniabilité est mauvaise à cause de la lenteur. On s'ennuie à mourir, même en mode deux joueurs (là, c'est grave!). C'est bien dommage car les options sont géniales avec la possibilité de créer son champion et de la sauvegarder. Alors, je ne mets pas la note minimale car on peut trouver un certain intérêt de simulation, mais les fans d'action violente seront déçus. Je le suis!

OLIVIER

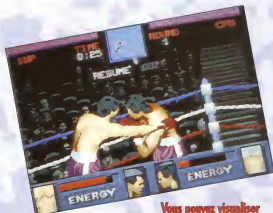


Personnellement, je n'ai jamais vraiment été attiré par les simulations de boxe en arcade, sur micro ou sur consoles. J'ai toujours pensé que le nombre de coups était trop limité pour que ce type de jeu présente le moindre intérêt. Une fois de plus, avec Evander Holyfield, je reste sur ma position et n'y trouve ni plus ni moins d'attrait que dans les autres simulations. Certes, les graphismes, apparemment digitalisés au départ, sont assez probants, mais le reste est pour le moins complètement catastrophique et après une demi-heure de jeu, on se fait carrément chier. Les coups, il n'y en a pas des masses (uppercut, crochet et direct) ne donnent au joueur que très peu d'alternative. Pour rajouter encore à ma déception, l'action est hyper lente ce qui ruine complètement les quelques trucs cools du jeu. J'm DESTROY

- DES GRAPHISMES DIGITALISÉS SUBLIMES POUR LES SPRITES DES DEUX BOXEURS.
- DES BRUITAGES SYMPAS.
- DES OPTIONS D'ENTRAÎNEMENT ET DE CRÉATION D'UN CHAMPION PERSONNALISÉ, SYMPAS ET NOMBREUSES



- UNE ANIMATION LENTE ET DONC, PEU RÉALISTE.
- UNE "JOUABILITÉ" COMPLÈTEMENT À REVOIR AVEC DES DÉFAUTS DE MANIABILITÉ.
- VOUS TROUVEZ LA FAILLE DE L'ADVERSAIRE, ET LA SÉQUENCE RÉPÉTÉE INÉVITABLEMENT SUFFIRA POUR GAGNER.
- UNE MUSIQUE INSUPPORTABLE!



Vous pouvez visualiser votre position sur le ring par rapport à celle de votre adversaire. La vue est alors de dessus.

EDITEUR : SEGA
GENRE : SIMULATION
DE BOXE
NOMBRES DE NIVEAUX :
29 OPPOSANTS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 11
SON : 12
TOTAL : 64%

**MEGA
DRIVE**

**BART
SIMPSON
SE PREND
POUR
DAVID
VINCENT !**



BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS

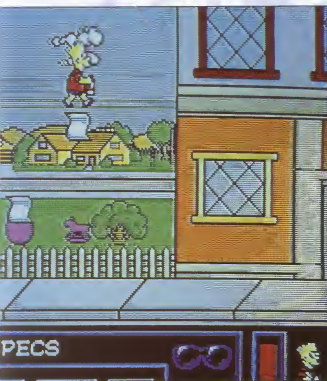


Bart en pleine action! Un coup de bombe de peinture et le tour est joué! Les extraterrestres ne pourront utiliser celui-ci pour fabriquer leur arme.



Toute cette histoire commença le jour où Bart Simpson, ayant décidé de faire un tour pendant que sa famille regardait la télévision, tomba sur une étrange paire de lunettes. Très vite, car Bart est d'esprit vif, il s'aperçut que grâce à ces lunettes il pouvait repérer des extraterrestres ayant pris l'apparence humaine et vivant parmi nous. Ces fourbes visqueux et gluants, ces tueurs de grille-pain, ces âmes martiales et martiennes étaient en train d'ourdir un complot contre la Terre! Bart sut alors que lui seul pouvait sauver la planète. Il les avait vus, il savait qu'ils étaient là! Pour que les aliens puissent parvenir à leurs fins, il devait posséder une grande quantité d'objets violets. Pourquoi? Ben... heu... quoi... pourquoi pas? Voici donc Bart parti cacher tous les objets violets de Springfield afin que les ETs ne détruisent pas le monde. J'en profite pour vous dire qu'il faut se méfier des grille-pain violets. Il ne s'agit pas de vrais grille-pain! J'ai en effet des lunettes qui...

70%



Pour atteindre les bombes de peinture, car la vôtre est limitée, il va falloir faire "des pieds et des mains". Escalade périlleuse au milieu des monstres! Tout se joue au millimètre, la moindre erreur et vous recommencez tout!



Autre moyen de neutraliser les objets, les dissimuler purement et simplement. En passant sur la corde à linge, Bart fait tomber des tissus qui couvrent les objets. On a une fois de plus la démonstration que l'omni est bête puisqu'il ne repère pas les objets recouverts et en plus croit que l'ennemi c'est nous!

Course en skate board pour Bart! Passage délicat puisqu'il faut éviter les chiens, les extraterrestres ainsi qu'un autre skate boarder, sans doute collaborateur!



• ALLIE RÉFLEXION ET ADRESSE.
• VRAIMENT DIFFICILE



• MANQUE D'ACTION.
• RÉALISATION INDIGNE D'UNE MEGADRIVE



Bart met ses lunettes et peut alors repérer les extraterrestres. Je vous assure que ce n'est pas Pascal Sevran mais bien un alien! Sautez lui sur la tête et le tour sera joué!



Les nombreux fans des Simpsons vont se régaler avec ce jeu qui rend bien l'esprit des dessins animés de leurs héros, même si l'humour qui a fait le succès de cette série n'est pas au rendez-vous. Quant au jeu lui-même, il s'agit d'action/aventure, c'est-à-dire qu'il ne faut pas uniquement faire preuve d'habileté, mais que vous devrez également faire fonctionner vos méninges afin d'accomplir les tâches nécessaires pour passer chaque niveau. Il n'existe aucun jeu de ce type sur la Megadrive; ce genre de jeu se trouve plutôt sur la NES (The Simpsons est, du reste, la conversion d'un grand succès de cette console). Si vous aimez le changement, ce jeu vous plaira sans doute, mais si vous êtes un inconditionnel de l'arcade pure et dure vous serez déçu.

AHL



On ne peut pas dire qu'avec les Simpsons, la Megadrive fasse une affaire. Ne serait-ce que du point de vue des graphismes, le jeu aurait très bien pu tenir sur une Master System (il sort d'ailleurs sur cette machine). L'animation est excellente, ce qui est idéal pour un jeu de plates-formes et la difficulté du jeu est indéniable. Ce n'est pas sans mal que l'on passe les niveaux! Nerfs fragiles s'abstenir. Pourtant, que serait le jeu sans les Simpsons? A mon avis pas grand-chose, bien qu'il y ait suffisamment d'originalité pour que l'on ne puisse trouver aucun challenger! Remplacez Bart par une boule de poils verte, nommez la Hagnagna et le jeu sera un bide. En bref, les Simpsons c'est amusant, sans plus.

TSR



EDITEUR : FLYING EDGE
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE :
4 MEGAS
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : 0

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 12
TOTAL : 70%

MEGA DRIVE

RETOUR À BARCELONE POUR LA DREAM TEAM!

TEAM USA



UNITED STATES OF AMERICA			
PLAYER STATUS			
PLAYER	PDS	NO	HT
MALONE	F	11	6' 8"
BARCKLEY	F	14	6' 6"
CHING	C	6	7' 0"
JOHNSON	C	15	6' 8"
JORDAN	C	3	6' 6"
BIRD	F	7	6' 6"
DREXLER	F	10	6' 6"
LAETTNER	F	4	6' 6"
MULLIN	F	13	6' 6"
PEPPER	F	12	6' 6"
ROBINSON	C	5	6' 6"
STOCKTON	C	12	6' 6"

SCORE: 0 TIME: 10:28
B: MORE STAT C: SNAP TEAM START

Profitez des temps morts pour effectuer les changements nécessaires. Au fil du jeu, les joueurs se fatigueront, alors à vous de faire le bon remplacement. Il faut bien sûr tenir compte des caractéristiques de chacun!



Superbe smash! Les sprites des joueurs correspondent à la réalité, mais aussi leurs attitudes. Si vous ne connaissez pas les manies des plus grands joueurs US, faites un tour du côté de Canal+, vous verrez alors ce que l'on appelle du basket ball.



Les fautes, elles aussi, ne sont pas oubliées. Passage en force, marché ou prise de balle trop longue, rien ne sera omis, et tout sera sanctionné. Un bon moyen pour apprendre les règles de ce sport.



80%

Le lancer franc. Le lancer de la balle se fera selon deux paramètres, la hauteur du lancer, et sa position par rapport au cercle de métal (plus à gauche ou plus à droite). Plus que de l'adresse, il faudra des réflexes.

MEGA DRIVE

TWINKLE

**QUÊTE
INOUBLIABLE
POUR
UNE FÉE
DU LOGIS !**

Quelque part dans l'univers, les différentes forces connues de l'espèce humaine se battent en duel. Preuve que sur Terre et peut-être ailleurs, tout ne va pas pour le mieux. Car lorsque le Ying et le Yang entrent en collision (c'est une image), tout devient incontrôlable. Les guerres se multiplient avec les dramatiques conséquences que l'on sait, les gens ne se parlent même plus, ils se haïssent, s'épient et en viennent même parfois à s'entretuer! Mais qui donc est responsable de tout cela? Pourquoi les valeurs symboles de l'Homme se sont-elles effondrées? Pourquoi le Bien et le Mal, qui régissaient jusqu'alors la vie de l'Humanité, se sont-ils brusquement "retrés



Les boules de magie que vous pourrez récolter seront matérialisées par ces petites icônes que vous voyez par terre. Vous aurez le choix entre des boules d'énergie blanches ou des feux de dragon assez dévastateurs.



dedans" pour ne laisser qu'un chaos indescriptible. Car ça n'y paraît pas, mais quand vous n'avez plus aucune notion de distinction entre deux actions, à savoir si vous devez l'accomplir ou non, cela devient vraiment le bordel le plus complet. C'est ainsi qu'une fée a été rappelée en dernier recours par la Reine des fées, qui lui a confié des pouvoirs supplémentaires, afin qu'elle puisse mener sa mission à bien. Il s'agit de retrouver les 3 diamants qui symbolisent les trois forces, ainsi qu'un autre bijou, qui, lui, est l'intrus crée artificiellement pour destabiliser ces trois pouvoirs.

Voici devant vous le tir magique dans toute sa splendeur. Il vous sera des plus précieux si vous voulez affronter les monstres bien plus puissants. Mais ne les utilisez pas à tout bout de champ, car vous n'en possédez que trois. Eh oui, Ouglet's, c'est vraiment rien compris!



Il y a vraiment des supplices très durs et surtout qui me font penser à ceux de Zelda III.

Par exemple, ces boules noires qui vous arrivent dessus sans crier gare. Eh, j'sais d'quoi j'parle, j'ai fini Zelda 3!



Voici enfin un monstre digne de ce nom. Je dirais même plus: des monstres! Avec trois têtes, ils vous donneront du fil à retordre. Mais ce ne sera pas bien long. Si vous adoptez une bonne tactique et surtout si vous avez vos trois magies, ce sera du vite fait bien fait!

Ce monstre en pierre est bien seul. Ah ouï! Je comprends! Il a perdu ses petits amis car vous venez de prendre le chemin de gauche. Si vous aviez pris celui de droite, il y en a trois qui vous seraient tombés sur la tronche. Heureusement qu'on est observateur!



85%

TALE



Ceci représente la carte des lieux où vous pourrez exercer vos talents, et surtout où vous pourrez récupérer les différents diamants qui se trouvent à cinq endroits différents. Si vous faites tout consciencieusement, vous n'aurez pas de mal à remporter une victoire mémorable!



TWINKLE TALE CONTRE ELEMENTAL MASTER

Elemental Master, mon cher Watson! Evidemment, on ne peut que penser à ce jeu sorti il y a quelques mois, et qui nous faisait découvrir un shoot'em up à scrolling multi-directionnel. Là aussi, il y avait un personnage aux multiples pouvoirs qui pouvait ramasser des tas de bonus et augmenter sa puissance. Honnêtement, ces deux jeux se valent.

FACE À FACE:



Tout à fait formidable! Cela faisait belle lurette que l'on n'avait vu un shoot de ce calibre, et en tout cas de ce type. Dès le départ, il est difficile de

ne pas tomber sous le charme, tant notre héroïne répond bien aux moindres injonctions des mouvements du joypad. De plus, à partir du moment où l'on est en panne d'armes supplémentaires, on en trouve tout de suite, sans attendre la Saint Glinglin. Avec des tas de monstres différents, qu'ils soient intermédiaires ou non, c'est une grande réussite. On n'est jamais dépaycé. On a toujours quelque chose à faire. Car ce jeu n'est pas très évident à finir, même s'il est vrai que vous ne mettez pas 3 siècles à le terminer. On n'est pas des sauvages, tout de même!

TRAZOM



Bien que ce jeu ait des allures de jeu de rôle, méfiez-vous en comme de la peste, ce n'en est pas un et il est même loin de l'être. Twinkle Tale est un bête et simple jeu de tir, qui, après réflexion n'est

pas si bête et si simple que cela. Vous êtes une petite sorcière et vous vous déplacez dans un monde chaotique, des pierres et des tas de conneries pourront vous tomber dessus. Pendant que vous êtes en train d'éviter ces saloperies, d'autres encore plus horribles débarqueront sur l'écran. Tout ceci met de l'ambiance et une très bonne ambiance, car du début à la fin, vous ne lâcherez plus votre joypad. Sans être d'une qualité exceptionnelle, les graphismes sont agréables. La sorcière se déplace avec rapidité et répond parfaitement. Bref, Twinkle Tale est sympathique et en plus, pas facile du tout.

J'm DESTROY



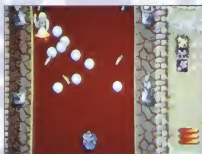
- L'ANIMATION DE LA PETITE FÉE EST FORMIDABLE.
- LA MANIABILITÉ DU PERSONNAGE EST EXCELLENTE.
- LES MUSIQUES SONT TRES NOMBREUSES ET TRES BELLES.
- LA VARIÉTÉ DES MONSTRES EST NOTABLE.
- LA POSSIBILITÉ DE GAGNER DES CONTINUES EST BIENVENUE.



- ON DÉNOTE QUELQUES RALENTISSEMENTS, MAIS TRES PEU.



La sorcière giclé de chaînes. Une bien belle bête, mais certainement pas grand-chose contre les deux oreilles. Justement, profitez-en pour cogner une tactique rigolo de celle que Ayres Saman avait en plan pour remporter des victoires avec une voiture beaucoup moins compétitive.



Dans le château, les couloirs semblent déserts, jusqu'à un moment où des fous furieux sortis d'on ne sait où vont vous tomber dessus comme des morts de faim. Allez donc leur expliquer que vous n'êtes pas comestible et que, de toute façon, vous aviez prévu un dîner aux chandelles ce soir, avec la Comte Draculac!

EDITEUR : W.A.S
GENRE : SHOOT'EM UP
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 8 MEGAS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : VARIABLE

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 18
SON : 16
TOTAL : 85%

MEGA DRIVE

**LA F1
DANS
TOUS
SES ÉTATS!**

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE



- 20 ET NON PAS 16 CIRCUITS.
- NOMBREUSES OPTIONS EN MODE TRAINING.



- LES SONS SONT RIDICULES.
- L'IMPRESSION DE VITESSE EST MÉDIOCRE.

Le moteur chauffe! Etes-vous prêt pour ce nouveau championnat du monde mené d'une main de maître? - Non. - Comment ça "non"? Ah! Je vois, vous avez peur de ne pas être à la hauteur! Rassurez-vous, tout est prévu! Vous pourrez faire des séances d'entraînement contre les pilotes de votre choix (jusqu'à huit) sur les pistes de votre choix, toutes celles du championnat du monde, plus quatre supplémentaires, dont Indiana Polis. Vous déciderez même du nombre de tours! Jusqu'à cinquante! A une minute du tour... voyons... ça vous fera presque une heure de course! En sachant qu'il y a seize circuits pour un championnat du monde, cela vous fait, approximativement, seize heures de course! Heureusement que vous n'êtes pas obligé de les faire toutes le même jour! Alors, ça-y-est? Conquis? - Non. - Arrrrrr! Je craque!



En mode entraînement, vous pouvez choisir un facteur essentiel au pilotage: le climat. Décidez de l'assèchement, de la présence ou de l'absence de pluie, de la couverture nuageuse, du prix des actions Peugeot, etc., tout ça pas pal l'œil, à vous de faire la pluie et le beau temps. C'est simple, pour vous mettre en conditions, découvrez nos films, c'est tout! Vous à l'essai, un verre servira d'apéritif! Vous êtes prêts pour tout ça?

FACE A FACE : FERRARI CHALLENGE GP CONTRE MONACO GP

Tout d'abord, un mot des atouts proprement dits du Ferrari Challenge. Un choix plus vaste et plus complet de circuits, une dimension technique/mécanique peu exploitée par le Monaco GP, et enfin, la possibilité de faire des courses sur un plus grand nombre de tours. Notez aussi la possibilité de jouer à deux simultanément sur un circuit. Cependant, il y a un "hic"! La réalisation du soft est nettement, infiniment meilleure sur Monaco GP. Les quelques avantages du Ferrari Challenge GP sont alors vite oubliés, on aimerait pouvoir jouer en fermant les yeux et en se bouchant les oreilles. Champion de ce duel? Quelle question! Monaco GP!



Un forfait coup d'œil sur la voiture choisie... Même si elle est un peu "vieux", elle n'est pas mal de tout. Surtout si l'on choisit la Ferrari! Malgré l'assèchement "modéré" du bitume, on parvient encore à faire la différence entre une F1 et une coccinelle! Vous voyez, ce n'est pas... non... non, tout ça, ça va...



Avec Super Monaco GP I et II, qui sont, il faut bien le reconnaître, le haut de gamme des simulations de bagnoles et plus particulièrement de F1, il semblait difficile qu'un titre, inconnu comme celui-ci, puisse venir leur faire la nique. En effet, des les premières minutes de jeu, on s'aperçoit que la mission est encore plus dure et difficile, tant la réalisation de Ferrari est mauvaise. Dans le cockpit de la voiture, et malgré une bonne vitesse de défilement de la route, on n'arrive pas vraiment à parfaitement tout maîtriser. A l'abord des virages, la voiture ne répond pas correctement, ce qui a le don de m'exaspérer au plus haut point. De plus, les graphismes ne sont pas géniaux non plus. Heureusement que l'on peut y jouer à deux en même temps, sinon ce jeu aurait pu se voir décrocher le titre de moins bon jeu du mois.

J'm DESTROY

**EDITEUR : FLYING EDGE
MACHINE : MEGADRIVE US
GENRE : COURSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUS : PASSWORDS**

**GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 12
MANIABILITÉ : 16
SON : 12
TOTAL : 60%**

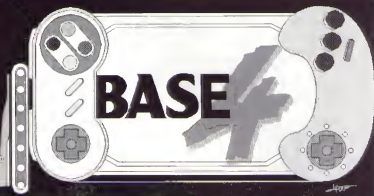
VENTE PAR CORRESPONDANCE

Adressez vos bons de commandes à

BASE 4 TOULOUSE
35, rue du Laur
31000 TOULOUSE

TEL : 62.27.04.40

OFFRE VALABLE A TOULOUSE UNiquement
ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



LES NEWS CD SONT LA
AFTER BURNER,
PRINCE OF PERSIA,
WONDER DOG
POP'N LAND.....ETC

MEGA CD
-manette PRO 2
+PRINCE OF PERSIA cd
3190 Frs!

PROMO
LE MOIS
DU CD

SEGA
MEGADRIVE

NEWS

TITRES SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER II 799
ZELDA III 699
GREAT BATTLE 499
TORTUES NINJA 749
PARODIUS 749
LEMMINGS 699
CASTELVANIA 599
RUSHING BEAT 699
PRINCE OF PERSIA 499

TITRES MEGADRIVE

EVENDER HOLLYFIELD 499
DUGEONS ET DRAGONS 699
TERMINATOR 549
ATOMIC RUNNER 499

LES BONNES AFFAIRES

DESERT STRIKE 299
JORDAN VS BIRD 299
BUCK ROGERS 299
DAVID ROBINSON 299

NOUS AVONS ENCORE DES PROMOS SUR NEC
TELEPHONEZ NOUS POUR EN SAVOIR PLUS !

MEGA CD
+MEGADRIVE jp
+PRO2+1 CARTOUCHE
2990 Frs +

MEGADRIVE jp
PRO 2+ QUACKSHOT
890 Frs

Nintendo
SUPER FAMICOM

SUPER
ADAPTATEUR
AMERICAIN
JAPONNAIS
199 Frs

PRO ACTION
REPLAY
499 Frs

NEC SUPER GRAPHX joystick+manette ULTIMATE+1941

LYNX II "BATMAN"+ pare soleil

CTM 6-44 Moniteur Couleur+HP stéréo+Cable péritel

BATTERY PACK UNIVERSEL pour toutes consoles portables

CABLE CPC pour Moniteur CTM 644 AMSTRAD

CABLE CPC + 2 HAUT-PARLEURS

ACTION REPLAY cartouche code pour MEGA DRIVE

1299 Frs

990 Frs

1199 Frs

399 Frs

199 Frs

399 Frs

549 Frs

BIENTOT LA MANETTE
SPECIALE STREET FIGHTER II

BON DE COMMANDE

NOM : _____ Pr : _____

Adresse : _____

CP : _____ VILLE : _____

TEL : _____

DESIGNATION

PRIX

* COLISSIMO 48H

+ 50,00 Frs

* CHRONOPOST LEGER 24H

+ 100,00 Frs

* CHRONOPOST LOURD 24H

+ 200,00 Frs

TOTAL

CHEQUE
MANDAT

Signature
des parents:

CAMION BASE 4

sur le parking de BUT
tous les mercredis à **DAX**

tous les samedis à **MONT DE MARSAN**

BIENTOT à AUCH et AGEN
VENEZ NOMBREUX !



BASE 4 ANGLET

43 av ILLAPORTE 64600 ANGLET

TEL 59 52 47 51

BASE 4 BAYONNE

Gal Marchande BAB 2 64100 BAYONNE

TEL 59 52 92 53

BASE 4 PAU

11 rue Samonetz 64000 PAU

TEL 59 53 78 75

BASE 4 TARBES

57 Bd Lacausse 65000 TARBES

TEL 62 51 36 13

MEGA DRIVE

**L'UNIVERS DE
DUNGEONS
AND
DRAGONS
DANS VOS
MAINS!**



En extérieur, tout se fera selon une vue à la Phantasy Star III, sauf que cette fois, les échelles seront respectées. A noter aussi que les monstres ne vous surprendront pas, mais que vous les verrez venir sur vous. Une bonne raison d'appréhender le cri de gloire de nombre d'aventuriers (qui se reconnaîtront au passage) : "on fait demi-tour".



WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

Tout commença un beau jour où le sieur et duc Hector Barrick, dut faire retraite dans son vieux château familial fortifié. Avec lui, toute son armée attendait... Sous les remparts, l'armée gobeline se déchaînait. Qu'est-ce qu'un gobelin? Ma foi, il s'agit d'un être humanoïde semblant être le fruit d'une incongrue liaison entre un troll et Patrick Dupond. Bref, trêve de leçon de zoologie, je reprends mon histoire. Où en étais-je? Ah, oui! Le siège! Tout allait donc au plus mal pour le camp des Barrick. Non, non, pas bourrique! Rika Zarai n'est pas là! Mais si je m'interromps toujours, je ne vais jamais arriver à la fin! C'est alors qu'une faille s'ouvrit dans la voûte céleste... L'armée gobeline disparut, engouffrée dans le vaste trou noir qui la surplombait, mais le château et tous ses habitants, furent eux aussi engloutis! Le voyage dans les ténèbres fut-il long, fut-il court? Nul ne saurait le dire! Mais ce qui est sûr maintenant, c'est que le château se trouve au milieu d'une contrée hostile. Il est temps d'explorer les lieux! Composez votre équipe et partez à l'aventure!

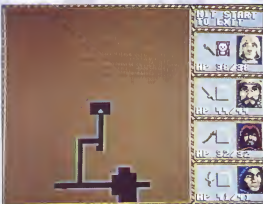


Lorsque vous rencontrerez des humains, vous pourrez avoir l'occasion de tenir la conversation. Enfin, conversation à sens unique puisque, comme dans tous les jeux de ce genre (et c'est là que l'on distingue jeu d'aventure et jeu de rôle) vous vous contenterez de lire le texte défilant à l'écran. Attention anglophobes! Tous les textes sont en anglais! Mais on peut faire sans.



80%

A l'entrée de la première caverne, c'est un dragon rouge qui vous attendra de flamme ferme. N'oubliez surtout pas d'acheter des armes avant de quitter la ville, et une fois ici, dites-vous qu'il est toujours possible d'esquiver le dragon en allant plus vite que lui.



Composez la carte, au fur et à mesure de vos déplacements. Dès que vous changerez d'étage, le précédent s'effacera et tout sera à refaire. Lorsque l'on sait qu'il y a des escaliers un peu partout et que le niveau où vous jouez ne possède aucun nom distinctif (genre level 1 ou A) vous n'êtes pas sorti de l'anberge, parole de gnome!



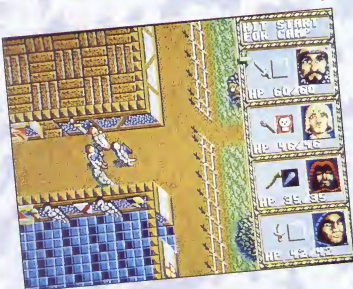
Une fois au cœur des labyrinthes, changement de vue! Tous est ici en 3D, les murs comme les monstres! Domage qu'une si petite fenêtre soit réservée à cette nouvelle vue qui, malgré une animation douteuse, vaut le coup d'oeil.



- DEUX VUES DE JEU DIFFÉRENTES.
- LA LONGUEUR DE L'AVENTURE.
- LA POSSIBILITÉ DE CRÉER SON ÉQUIPE.
- DE NOMBREUSES OPTIONS AUTOUR DU JEU.



- DES GRAPHISMES PEU SOIGNÉS.

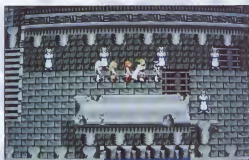


Encore un combat! On pourra au passage admirer la variété des rencontres. Il y a à tout le bestiaire D&D. En extérieur, les combats n'auront pas cette allure, mais seront plus dans la lignée de Back Rogers (cf Joypad 7).



FACE A FACE : WARRIORS OF THE ETERNAL SUN CONTRE PHANTASY STAR III

WOTES n'a certainement pas les qualités techniques d'un PSIII. Les photos vous le montrent. Pourtant, WOTES a le charme de la variété puisqu'il combine des vues à la PSIII, ainsi qu'à la Shinning in the Darkness. Mais à la variété des vues, répond la variété des histoires possibles chez PSIII. Alors que dans PSIII les combats se succédaient, sans que l'on puisse s'y soustraire, on peut cette fois jouer la carte de la fuite, s'y l'on est assez adroit. Mais est-ce suffisant pour délaissier son PSIII?



Avec WOTES, vous avez un jeu d'aventure qui en cumule, en fait, plusieurs par la forme. Labyrinthes en 3D à la Shinning in the Darkness (l'animation de ce dernier étant nettement supérieure à celle de WOTES), enquêtes à la PSIII et combats à la sauce Buck Rogers, c'est-à-dire où vous déplacez chacun de vos personnages dans la mêlée. Même s'il n'est pas d'une difficulté déconcertante, ce soft a le mérite d'être long, et le scénario, essence même du jeu d'aventure, les autres jeux ayant oublié depuis longtemps ce qu'est un scénario, est intéressant car loufoque. Techniquement, le tout est moyen, mais une fois lancé dans l'aventure, on oublie et l'on pardonne tout.

T.S.R.



Pratiquant moi-même les jeux de rôle de manière courante pour ne pas dire quotidienne, je dois dire que dans ce jeu, l'ambiance des vrais RPG est respectée; la formation des suivants, et les montées en niveaux sont tout à fait conformes aux règles officielles de cette bible des jeux de rôle. J'ai particulièrement apprécié le double mode de vue: ainsi, de mode trois-quarts on passe à un mode plus classique en 3D. Les combats sont ce qu'il y a de plus agréable et plein d'options se présentent à vous lors de ces derniers. Bourré de bonnes idées, et bénéficiant d'un droit de regard de chez TSR (amusante coïncidence, TSR est non seulement un testeur, mais aussi une boîte d'édition de jeux de rôles), ce jeu vous fera passer de bons moments en attendant les versions US de Shining force et Ps IV.

Greg

ÉDITEUR : SEGA
MACHINE :
MEGADRIVE FRANÇAISE
GENRE : AVENTURE
TAILLE CARTOUCHE :
8 MB

DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 15
SON : 12
TOTAL : 80%

PC ENGINE

**LES FRERES
BONANZA,
CAMBRIOLEURS,
PAS
GENTLEMEN!**



Une fois dans cette position, vous ne serez, en général, pas repéré! Malheureusement, il est possible, de temps en temps, qu'une mouche arrive pour vous narguer et vous obliger à bouger. Et alors que l'on peut, sans scrupules, assommer chiens et gardiens, on ne peut même pas écraser la mouche!

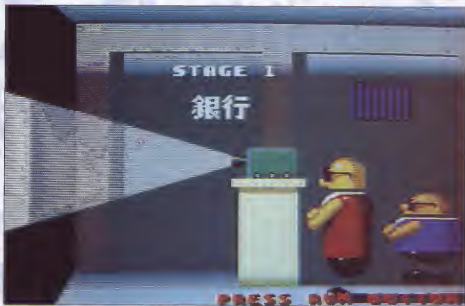
BONANZA BROS



Un niveau bonus! Ramassez en un temps limité, en évitant les ronds de lumière des projecteurs, les sacs d'argent. Pour le vainqueur 10000 points! Youpi!- Pour le perdant un passage à tabac par quatre policiers!- Ah?... Réflexion faite, je ne sais pas si je vais jouer!

Les frères Bonanza ont une passion en commun dans la vie. Certaines personnes aiment les pots de yaourt, d'autres collectionnent les timbres, d'autres encore affectionnent les grille-pain, mais les frères Bonanza, eux, sont les pros du cambriolage. Ils sont bien décidés à mettre la ville sans dessus-dessous. Passant par tous les endroits recelant quelques richesses, aussi menues soient-elles, les frères passent de la banque à la bijouterie, du casino au yacht pour aller jusqu'en Egypte piller les Pyramides. Sans "foie" (ils ont subi l'ablation) ni "l'oie"

(ils l'ont mangée à Noël), les deux frères pénètrent, arme au poing, les forteresses les mieux gardées du monde, celles où l'on trouve les plus grands trésors.



73%



Les presses n'ont pas été oubliées dans cette adaptation du jeu de SEGA. Vous pourrez à nouveau écraser vos ennemis, même doux à la fois! Youpla boum! Y'a d'la joie dans l'air!

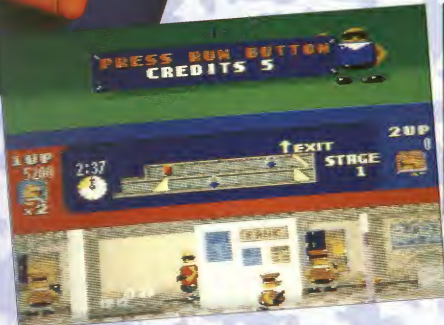
Devant le frère Bonanza, l'un des objectifs de la mission. Une fois débâti, vous aurez le droit d'entraîner le rive sardonique du voleur s'entraînant. Le rive est si bien que l'on se presse de trouver d'autres tréfonds pour le seul plaisir de l'entraîner à nouveau.



- JOUER À DEUX SIMULTANÉMENT EST HYPER AMUSANT.
- LA BANDE SON EST GÉNIALE.
- LES DÉTAILS AMUSANTS SONT NOMBREUX.



- LE JEU SE FINIT TROP VITE.
- L'ACTION EST TRES RÉPÉTITIVE.
- POURQUOI UN ÉCRAN SI PETIT EN MODE 1 JOUEUR?



Revivir, dans une étonnante précision, nos amis de la race canino. Quel inénarrable plaisir de leur tirer dessus (pour les assassiner bien sûr). Peut-être est-ce là une façon de venger tous les facteurs d'Europe? La dernière est donc faillie! Les Bonanza Brothers sont d'anciens facteurs, les d'êtres attaqués par les chiens!



Voici incontestablement la meilleure adaptation sur console du jeu d'arcade Sega. Bonanza Bros est un jeu très sympa, surtout lorsque l'on y joue à deux! L'ambiance est alors géniale, et les musiques, ainsi que les sons d'une manière plus générale, contribuent à donner cette bonne ambiance. Cependant, le jeu se finit trop facilement malgré les douze niveaux et il n'y a guère de raison pour y retourner. Au chapitre des défauts, la maniabilité qui n'est pas optimale, surtout dans les moments les plus délicats. Idéal pour passer un excellent moment avec un copain (ou une copine), Bonanza Bros n'est certainement pas le titre de l'année sur cette console.

T.S.R.



Les frères Bonanza débarquent sur CD Rom et je ne vais pas me rouler par terre de joie! En effet, ce jeu ne m'a jamais passionné malgré un réel intérêt lorsque l'on y joue à deux. Dans ce cas, l'écran séparé en deux parties rend le jeu hyper fun! Bien sûr, les graphismes sont ultra kitschs et dépouillés mais cela est fait exprès! La présente version propose quand même des graphismes style Ray-Tracing bien colorés en ce qui concerne les personnages. Le jeu est intéressant dans son enjeu, mais je n'arrive pas à y accrocher plus loin que trois niveaux. Au moins, l'ambiance très humoristique est toujours présente sur cette version qui comprend aussi de belles petites digts sonores. Bonanza Bros, on aime ou on déteste.

OLIVIER



EDITEUR : NEC AVENUE
MACHINE : SUPER CD ROM 2
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : FACILE
NOMBRE DE NIVEAU : 12
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 6

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 13
SON : 17
TOTAL : 73%

PC ENGINE

TOUCHE PAS À MON ILE !



Certains ennemis sont plus coriaces à tuer puisqu'il faut s'y prendre à deux fois. En ce qui concerne ce petit escargot qui se la joue un peu, pas de problème, il est lamentablement statique, il attend votre projectile!



NEW ADVENTURE ISLAND



Jerry, l'homme à la casquette et au maillot en feuilles de baobab se promène dans la nature verdoyante! La Fontaine n'aurait pas fait mieux! Il trouve un oeuf, paff! Ça s'appelle "Jerry et son oeuf"!



Les fruits tels les bananes, les coriaces, les léviés, etc..., vous permettent de vous ressourcer et surtout de faire remonter la jauge placée en haut de l'écran à gauche. Si vous n'en attrapez pas, celle-ci diminue inéluctablement jusqu'à zéro fatidique. C'est alors la perte d'une vie (sur trois) car cette barre symbolise votre état de santé.

82%

A lors, vous connaissez tous l'histoire d'Adventure Island? La nouvelle histoire, pas l'ancienne! Dans le premier épisode sur NEC, la princesse Leilani avait été sauvée par notre héros dans un jeu d'aventure-action connu aussi sous le nom de Wonderboy sur d'autres standards japonais! Depuis, c'est la soeur de la princesse, Tina, qui a été enlevée par le terrible et puant Evil Witch Doctor. Comme vous étiez sur le point de vous marier avec Tina, vous voilà dans le caramel mou jusqu'au cou, un grand moment de solitude humaine! Vous décidez donc de partir à la recherche de Tina pour de nouvelles aventures dans huit îles complètement délirantes! Du fait que paraissait une suite sur Super Famicom, NES et Game Boy, la PC Engine se devait de posséder cette nouvelle aventure. Disons qu'il s'agit davantage d'une version action pure du premier épisode, que d'une suite, puisqu'il n'y a plus un seul élément d'aventure. On retrouve les éléments qui font d'un jeu de plates-formes ce qu'il est, avec quelques originalités comme le skate-board qui permettra à certains de gagner du temps et d'autres de se planter contre un rocher, question de goût! Le but est d'aller le plus loin possible en survivant. Et comment survivre? C'est simple: il suffit d'attraper tous les fruits qui apparaissent sur votre passage afin de garder la jauge de points de vie toujours à son maximum. Si vous n'attrapez pas de fruits, la jauge diminue à vue d'œil, attention danger!

Maintenant, Jerry n'est plus désarmé, il ne se balade plus les mains dans les poches. Il peut lancer sa hache doit devant, il en a une cargaison illimitée...





Tiens!, un deuxième œuf qui s'est brisé lors du passage de Jerry et qui a laissé apparaître un loto-board! Ça va nettement plus vite comme ça élimine-vous cependant des obstacles qui, du coup, arrivent plus vite!

Plusieurs armes sont à découvrir tout au long du chemin comme le boomerang ou encore la lance. Un véritable arsenal qui va faire pâlir les ennemis de peur.

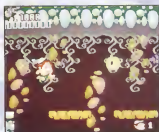


- DE SUPERBES GRAPHISMES COLORÉS ET VARIÉS.
- UNE AMBIANCE CARTOON BIEN SYMPATHIQUE GRÂCE AUX PERSONNAGES ET AUX MUSIQUES.
- UN CHALLENGE BIEN DOSÉ.



- UN INTÉRÊT LIMITÉ PUISQU'IL NE S'AGIT QUE D'UN JEU DE PLATES-FORMES DÉNUÉE DE TOUTE SORTIE D'AVENTURE.
- PAS DE GROS PIÈGES ORIGINAUX, DES ACTIONS UN PEU RÉPÉTITIVES PARFOIS.

Dans cette grotte, le scrolling différentiel du décor donne bien l'impression de profondeur. Un régal pour les yeux!



FACE A FACE : NEW ADVENTURE ISLAND CONTRE PC KID 2

New Adventure Island étant plus récent, il bénéficie de graphismes et de musiques d'une meilleure qualité que ceux et celles de PC Kid 2. Il est vrai que les graphismes de PC Kid 2 sont moins bons mais je préfère les thèmes musicaux de ce dernier qui sont bien plus rigolos (et puis, le thème de la série PC Kid, c'est quelque chose pour les aficionados!). En ce qui concerne l'intérêt, pas d'hésitation possible, c'est PC Kid 2 qui l'emporte de loin. Il possède en effet beaucoup plus d'originalité mettant votre sagacité et votre dextérité en avant. On peut même se risquer à dire que PC Kid 2 n'est monté que sur une suite de trucs délirants et originaux pour un jeu de plates-formes; ce n'est absolument pas le cas de New Adventure Island qui me semblerait, finalement, davantage destiné à un public jeune. De plus PC Kid 2 n'est pas linéaire. Pas de problème donc: New Adventure Island est plus beau mais PC Kid 2 est 100 fois plus intéressant.



Les jeux de plates-formes (avec les Shoot'Em Ups) ont toujours reçu chez moi un accueil favorable. De plus, lorsque c'est à une boîte comme Hudson que nous le devons, c'est encore mieux, voire le parrain complet. Effectivement, New Adventure Island ne doit pas une cacahuète. Ce titre, même s'il est un peu simple et facile à terminer, reste remarquable quant aux trouvailles et aux graphismes que l'on peut y trouver. Entre les plates-formes mouvantes, les monstres que vous devez aligner, les fruits que vous devez souffler pour rester en vie, les armes et les moyens de transports peu communs que vous devrez emprunter, vous aurez toujours le sourire aux lèvres. D'autant plus que la réalisation est vraiment bonne. A part quelques ralentissements intempestifs, tout, dans Adventure Island II, est séduisant.

J'm DESTROY



Le jeu débute exactement comme la version Super Famicom mais change dès le deuxième sous-niveau. Il reste quand même globalement identique aux autres versions, c'est-à-dire plates-formes pures et dures sans autres formes de procs. On avance, on récolte des fruits et that's all folks! Je ne me plains pas trop, j'aime ça! Mais j'aime aussi les petites originalités qui font de Super Mario World et ses clones un super jeu du même genre. Pas de critique pour les graphismes, superbes de couleurs et de beauté, aussi bien pour les décors que pour les personnages aux sprites bien grands comme j'aime! L'animation reste potable et les scrollings différentiels de la grotte (entre autres) ne ralentissent pas, c'est bon signe! Un jeu est à destiner aux plus jeunes et aux fadas de plates-formes bêtes et méchantes!

OLIVIER



EDITEUR : HUDSON SOFT
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE DE LA CARTE :

4 MB

DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : NON

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 17
SON : 16
TOTAL : 82%

PC ENGINE

LA GUERRE INTERSIDÉRALE RECOMMENCE!



En cas de danger, saisissez la manœuvre fortal. Cette arme ne dure que peu de temps, mais facilite le travail face aux divers boss. Une bonne raison pour la garder le plus longtemps possible.



Les boss sont à détruire en deux fois. Vous les rencontrerez donc une première fois dans le jeu, ils s'enfuient et vous les retrouverez plus tard. Le premier tir enlève le casque, le second coupe la tête en douceur.

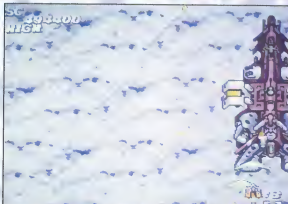
84%

Malgré leur nombre, ne vous laissez pas intimider! L'avantage de ces vaisseaux, s'ils se présentent en formation, c'est qu'il existe toujours une bonne place pour les détruire tous!

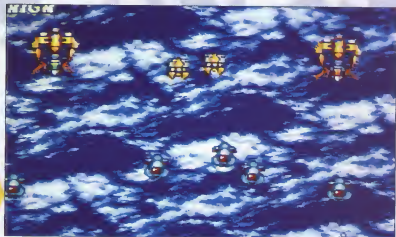


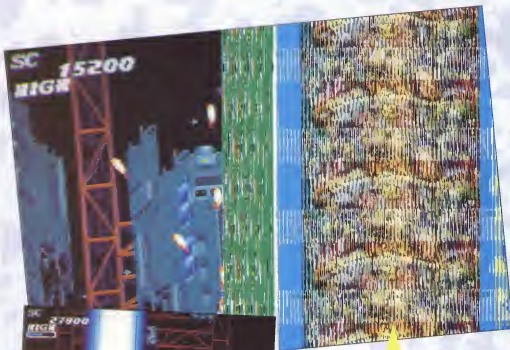
SOLDIER BLADE

Vous preniez paisiblement votre café, c'est vrai, vous aimez être tranquille, lorsque vous savourez votre café. C'est alors que tout est arrivé... Une lumière à l'horizon, un flash; vous avez compris, avez fait tomber votre tasse et êtes parti. Il est maintenant 11 heures. Assis dans votre vaisseau de chasse, vous êtes en route vers un système solaire qui n'a pour vous plus rien d'étranger. Des souvenirs, ressemblant à des cauchemars, se présentent devant vos yeux rougis par une nuit et un réveil agités. Devant vous, les vaisseaux ennemis se mettent en formation. Vous êtes calme et sûr de vous, le combat va bientôt s'engager. Ils regretteront bientôt de vous avoir pris en photo le matin, au petit déjeuner, alors que vous n'étiez pas rasé. C'est vrai, vous aimez bien être tranquille en buvant votre petit café.



Comme dans tout bon shoot them up, il faut savoir trouver l'astuce. Ici, pas d'inquiétude, en suivant ces vaisseaux énormes et en tirant en continu, les choses se passeront bien. Il n'y a pas de problème.





Différents niveaux de puissance seront disponibles pour les trois sortes d'armes au programme.

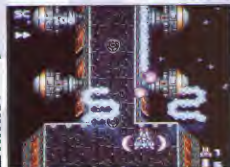
Trois, c'est effectivement peu, mais c'est largement suffisant!



• UNE ANIMATION D'ENFER.



• RIEN DE NOUVEAU POUR UN STU.
• GRAPHISMES TRÈS "CLASSIQUES".



FACE A FACE SOLDIER BLADE CONTRE GUNHED

Gunhed et Soldier Blade ont vraiment un air de famille, ce qui n'est pas étonnant dans la mesure où ils font partie de la même série et qu'ils ont sans doute été réalisés par la même équipe. Toutefois, j'ai une très nette préférence pour Gunhed qui offre un plus grand intérêt de jeu et puis ce dernier était vraiment un shoot them up exceptionnel à l'époque de sa sortie, alors que Soldier Blade ne révolutionne plus rien du tout aujourd'hui. Une victoire incontestable du vieux classique!



Encore un shoot them up pour la PC Engine mais/et un assez bon. Décidément, ce genre de jeux adore la PC Engine! Malgré le peu de variété des armes, le jeu se révèle, à la longue, plutôt agréable. Sans doute est-ce dû à l'animation d'une incroyable fluidité et aux musiques qui ont la pêche! Rien pourtant de véritablement transcendant dans ce shoot them up à scrolling vertical. Rien d'extraordinaire dans le design des ennemis, ni dans les décors de fond, qui font parfois preuve d'une attristante pauvreté. Si vous voulez du bon shoot them up, allez donc du côté du CD Rom et éclatez-vous avec un Gate Of Thunder (eh oui, je n'en démonds pas!).

T.S.R.



Après Gunhed, Super Star Soldier et Final Soldier, voici Soldier Blade, le quatrième épisode de cette série légendaire. La réalisation de ce shoot them up est aussi bonne que celle des précédents épisodes, ce qui n'est pas une mince référence. Les fous de la gachette vont s'éclater une fois de plus, même s'il n'y a pas grand chose de neuf dans ce jeu, mais il faut bien reconnaître que c'est le cas de la plupart des shoot them ups sortis récemment. Cela dit, en dépit de ses qualités, Soldier Blade ne saurait égaler le génial Gate of Thunder du même éditeur, qui est pour moi la référence sur NEC et sans doute toutes machines confondues. Mais ce n'est pas une raison pour boudier une bonne occasion de casser de l'alien, pas vrai?

AHL



EDITEUR : HUDSON SOFT
GENRE : SHOOT THEM UP
TAILLE DE LA CARTE : 4 MEGAS
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 19
MANIABILITÉ : 16
SON : 15
TOTAL : 84%

PC ENGINE

**RENTREZ
DANS
LA PEAU
D'UN
VAN DAMME !**



THE KICK BOXING

André Panza détient le titre, la ceinture de champion du monde, celle dont vous rêvez pour tenir votre dernier 501... Avant de l'affronter, il va falloir graver les échelons, et monter sept niveaux, posséder sept titres! Mais chaque combat est aussi un titre mis en jeu, perdez, et vous serez alors obligé de reconquérir le titre en question! Une défaite, et c'est le double de travail. Si vous voulez maîtriser les techniques de combat, faites tout d'abord un saut à l'entraînement. Là, vous apprendrez à utiliser vos coups. Il ne vous restera plus qu'à l'entraînement. Là, vous apprendrez à utiliser vos coups. Il ne vous restera plus qu'à l'entraînement. Là, vous apprendrez à utiliser vos coups. Il ne vous restera plus qu'à l'entraînement.

Choisissez votre adversaire en fonction du titre qu'il possède. Attention, certains adversaires ne sont accessibles qu'une fois un titre spécifique en poche. Et oui! Panza, ce n'est pas pour tout de suite!



Vous l'avez reconnu, voici le célèbre jeu micro Panza Kick Boxing. Enfin, un jeu vidéo consacré aux sports de combat! Ce n'est pas encore le top du top, mais c'est toujours ça! L'animation restitue les mouvements avec un grand naturel, ce qui donne une note, non déplaisante de réalisme. Malgré le super CD, les bruitages ne sont pas encore, eux non plus, fantastiques. En ce qui concerne le niveau de difficulté du jeu, il est moyen. Pour atteindre Panza, sept titres à conquérir, et les cinq premiers ne posent absolument pas de problème. En attendant mieux, pourquoi ne pas se contenter de The Kick Boxing? Mais pourquoi ne pas aller voir un bon jeu de baston non plus?

TSR



• RÉALISME DE L'ANIMATION.



• ON NE SE DÉPLACE QUE DE GAUCHE À DROITE (ET D À G) MAIS PAS DE HAUT EN BAS.
• LE NOMBRE DES BOXEURS EST RESTREINT.



Séance d'entraînement pour boxeur de choc! Le coup de pied magique, celui qui en deux coups terrasse l'adversaire. Encore faut-il le placer au bon moment! Il est encore plus simple d'utiliser les poings pour mettre KO.

Tous les combats se déroulent en rounds d'une minute. Il n'est pas question, ici, d'être sauvé par le "goon", puisque pendant le décompte du KO, le chrono est arrêté. Pas possible de faire hurler votre adversaire de rage!

EDITEUR : MICROWORLD
MACHINE : SUPER CD ROM2
GENRE :
SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 15
SON : 13
TOTAL : 79%

79%

MASTER SYSTEM

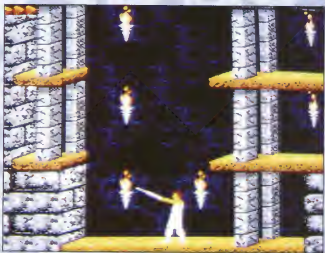
LE GRAND VIZIR ET SA VIZIRETTE !



PRINCE OF PERSIA



Encore un grand moment de solitude humaine alors que des centaines de salles sont à parcourir! Il ne faut pas rêver les mains dans les poches car l'heure tourne! Vous avez exactement 60 minutes pour rejoindre la princesse, pas une de plus.



Le premier objectif est de retrouver votre épée. Avant de vous torturer et de vous jeter au fin fond du donjon, les gardes du Vizir ont pris votre épée et l'ont cachée dans un endroit du premier niveau. A vous de la retrouver. Cette épée est nécessaire pour pouvoir passer le premier niveau: pour cela, un garde doit être vaincu et ne pourra l'être qu'avec l'épée.



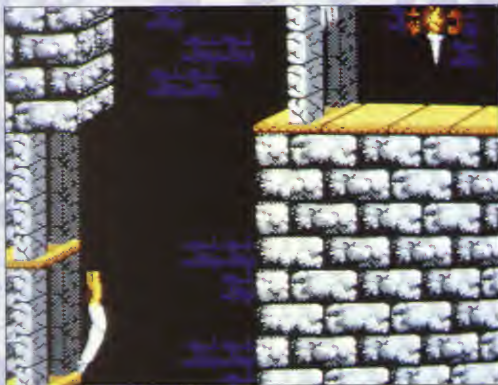
91 %

Pourquoi faut-il toujours que l'on sépare les gens qui s'aiment? C'est sur ce constat alarmant que s'ouvre Prince Of Persia. En effet, alors que le Roi de Perse est parti en guerre, le Grand Vizir qui a pris l'intérêt du pouvoir a décidé de tomber amoureux de la fille du Roi, la princesse. Malheureusement, il y a un hic: ils sont deux sur le coup! Un soldat de la garde rapprochée du roi veut lui aussi obtenir les faveurs de la princesse (tiens, ça me rappelle quelque chose du côté d'une principauté dans le sud de la France!) La princesse refuse catégoriquement les avances du Vizir; par contre, le soldat... mhhh! Le Vizir n'est pas content du tout car plus que l'amour qu'il porte à la princesse, c'est surtout le désir de gouverner un jour la Perse qui le passionne! Il kidnappe la Princesse, la jette dans une chambre de son palais et lui laisse une heure pour accepter ses avances; si elle refuse, il lui coupera la tête! Pendant ce temps, le petit soldat voulant venir au secours de sa bienaimée se fait attraper par les gardes du Vizir et jeter dans son donjon. Le voilà désarmé et roué de coups. Il n'a qu'une heure pour retrouver son arme, tuer tous les gardes, se sortir du donjon, délivrer la princesse, tuer le Vizir et acheter un billet d'avion pour la lune de miel! Le genre de truc facile pour un héros comme vous! Ah oui, j'oubliais de vous dire: le vaillant soldat c'est vous! Vous contrôlez votre personnage et devez le mener à travers des dédales de couloirs et de labyrinthes. Il faut courir contre le temps, sauter au-dessus des pièges, éviter les dalles qui se dérobent sous vos pieds, foncer pour passer sous les grilles qui se referment rapidement, etc... Le personnage et les décors sont vus de profil avec un effet de profondeur et le scrolling est multidirectionnel. Un jeu d'aventure et d'action immense que vous pourrez reprendre plusieurs fois grâce à un système de mots de passe.

Les graphismes sont potables pour de la Master System mais c'est surtout l'animation du personnage qui est du jamais vu sur la console 8 bits. On dirait un véritable humain; ça c'est du réalisme!



Votre personnage peut courir, avancer, sauter et tomber! Ici, il semblerait que vous ayez loupé une marche!



Une des actions intéressantes de Prince Of Persia est de pouvoir s'accrocher et se pendre aux rebords. Cela permet d'éviter de tomber de trop haut et de se rattraper in-extremis lors d'un saut dangereux.



Ce grand succès sur micro est désormais disponible sur presque toutes les consoles et personne ne s'en plaindra. Les possesseurs de la Master System vont enfin pouvoir s'éclater avec ce grand classique de l'arcade/aventure, d'autant plus que la réalisation de cette version est vraiment excellente. Les graphismes sont soignés, mais c'est surtout l'animation qui a fait le succès de Prince of Persia et chaque mouvement de votre personnage est un plaisir pour les yeux. Ce n'est pas un challenge facile qui vous attend et il va falloir sérieusement s'accrocher pour venir à bout de ce jeu, mais vous serez très motivé par l'ambiance très particulière de ce jeu et par son action très prenante, qui ne vous laissera pas un instant de répit. Un must qu'il ne faut rater sous aucun prétexte.

AHL



Chaque fois, c'est le même constat: la Master System n'est pas encore morte, loin de là! Les programmes se suivent et se ressemblent dans leur qualité. Prince of Persia est un petit bijou que vous ne pouvez ignorer (sauf si vous n'aimez pas du tout ce genre de jeu original) tant sa jouabilité et sa durée de vie sont excellentes. Vous passerez un bon moment avant de finir ce jeu, même avec le système de mots de passe. Les graphismes sont beaux mais c'est surtout l'animation du personnage qui est excellente. On a vraiment l'impression de voir un humain se déplacer tant le réalisme et l'inertie ont été travaillés. Comme le jeu est original et sans précédent, que sa réalisation graphique et sonore est parfaite, je vois difficilement comment il serait possible, à la rentrée, de l'éviter.

OLIVIER



- UN JEU ORIGINAL, DU JAMAIS VU DANS LA LOGITHEQUE DE LA MASTER SYSTEM.
- L'ANIMATION DU PERSONNAGE M'A FAIT PLEURER TANT ELLE EST RÉALISTE!
- UNE DURÉE DE VIE IMPORTANTE.



- LES GRAPHISMES AURAIENT PU ÊTRE ENCORE PLUS RÉUSSIS



Outre les plates-formes, il faudra se battre pour avancer dans Prince of Persia! De nombreux combats vous feront utiliser votre épée à plusieurs reprises.

Les squelettes sont plutôt vifs aux aussi. Il ne leur reste pourtant pas beaucoup de peau sur les os!



ÉDITEUR : DOMARK
GENRE : AVENTURE / ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 2 MEGA
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : PASSEWORD

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 17
SON : 16
TOTAL : 91%

MASTER SYSTEM

HASTA LA VISTA, BABY !

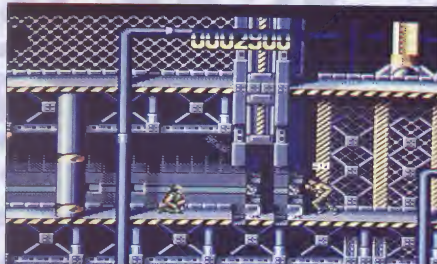


Des scènes digitalisées
présentent les niveaux
pour donner une
ambiance bien réelle.



TERMINA

Les graphismes sont extraordinaires
pour une Master System.
Jugez plutôt sur ce cliché.



La version Master System de Terminator sort en même temps que la version Megadrive; cette fois, il n'y aura pas de jaloux! l'action débute en 2027 alors que la Terre est en proie à une guerre terriblement violente entre les machines et les humains. Tout à débuté en 1992 alors qu'une entreprise découvrait une nouvelle génération de puces électroniques. Le réseau Skynet, un ordinateur géant, fut alors mis en service. Skynet pris rapidement le pas sur ses propres concepteurs, tous humains. Se rendant compte de la bourde, les ingénieurs (pas toujours très fins!) décidèrent de déconnecter Skynet. Ce dernier ne se laissa pas faire et prit même les devants en déclenchant une guerre nucléaire qui dévasta la planète, lui permettant ainsi de prendre le pouvoir d'une Terre plongée dans le chaos. En 2029, une résistance humaine farouche mène la vie dure aux forces cyborgs de Skynet. Cette résistance a un redoutable chef: John Connor. Sur le point de se faire déborder, Skynet a l'idée géniale d'envoyer dans le passé l'un de ses meilleurs éléments: le Terminator T-800. Son but est de tuer Sarah Connor, la future mère de John, afin, justement, d'éviter cette naissance dans le futur. Mais Kyle Reese, le meilleur ami de John, ne l'entend pas de cette oreille, il veut empêcher cela. Le jeu peut commencer! Kyle doit pénétrer dans le complexe Skynet et y détruire l'ordinateur central, trouver la machine à remonter dans le temps et aller en 1984 pour protéger Sarah Connor des griffes du Terminator. Tout ça va se terminer par une grande baston dans une usine d'informatique, entre Kyle Reese et le Terminator; ce dernier devant logiquement terminer le jeu, écrasé sous une gigantesque presse hydraulique!



Il faut tout d'abord foncer vers
l'entrée souterraine
du complexe Skynet. Un aéronef ennemi
vous survole au rase-motte au vous bombardant
de bombes accrochées à des parachutes.
Veillez surtout à ne pas gâcher
des points de vie, id.
Vous en aurez tellement besoin plus loin!

92%



TOR

Il ne vous reste que 15% de vie, alors faites un peu attention, que diable!
Les niveaux sont peu nombreux mais tellement longs et difficiles
que vous allez devoir économiser pas mal de pourcentages.
A signaler que votre pourcentage revient à 100 à mi-niveau.

- DES GRAPHISMES ÉPOUSTOUFLANTS,
- UNE AMBIANCE QUI REPREND ADMIRABLEMENT CELLE DU FILM.
- UNE DURÉE DE VIE BIEN PLUS LONGUE QUE POUR LA VERSION MEGADRIVE.
- UNE ANIMATION QUI NE RALENTIT PAS.

- UNE MANIABILITÉ QUI PÈCHE UN PEU AU DÉBUT DU JEU.
- UN JEU PEUT-ÊTRE UN PEU TROP DIFFICILE.

La seule arme que vous possédiez au départ est un chapelet de grenades offensives en quantité illimitée! Ces grenades ne se révèlent pas vraiment pratiques vu le nombre d'ennemis qui fonce sur vous. Vivement la fin du premier niveau, vous pourrez vous munir d'un superbe gros fusil mitrailleur bien balaise. Malheureusement, lors de votre voyage dans le passé, vous ne pourrez utiliser qu'un flingue...



Ça coarde sec dans le coin!
Baissez-vous et attendez que la vague de balles soit passée!



Les possesseurs de Master System peuvent se féliciter en cette rentrée, un superbe jeu d'action leur est proposé par Virgin Games. Et pour leur faire encore plus plaisir, je leur annonce que cette version est meilleure que celle de la Megadrive. Les graphismes n'y sont bien sûr pas aussi beaux, mais la durée de vie est, par contre, bien plus longue. Et pour une Master System, on ne peut pas se plaindre car l'aspect technique a été hyper travaillé. Au départ, on pagaie un peu à cause d'une maniabilité limitée mais les choses rentrent dans l'ordre par la suite, lorsque le héros abandonne ces satanées grenades! Terminator est un jeu superbe, violent, difficile que vous devez vous procurer.

OLIVIER



Je suis un inconditionnel de Terminator (à quand le troisième film?), aussi je suis ravi de le voir débarquer sur la Master System. C'est un jeu vraiment prenant, même si l'action est parfois un peu répétitive. Contrairement à la version Megadrive, le niveau de difficulté est assez élevé, mais cela ne vous fera sans doute pas peur et après tout on ne triomphe pas d'un terminator sans effort! Les graphismes exploitent très bien les capacités de la Master System et cette version est mieux réussie que celle de la Megadrive (compte tenu des capacités respectives de ces deux machines, bien sûr!). Si vous avez les nerfs bien accrochés et que vous ne craignez pas de vous pêter les doigts sur le bouton de tir, n'hésitez pas une seconde à vous offrir cette cartouche, vous ne serez pas déçus du voyage!

AHL



EDITEUR : VIRGIN
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 15
SON : 16
TOTAL : 92%

MASTER SYSTEM

LA
MASTER
SYSTEM
QUI
CARTOON!



TOM ET JERRY



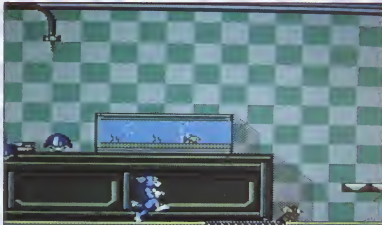
Saut gracie de Tom pour rattrapper Jerry. En dessous, sur le sol, des plaques chauffantes, et l'on a déjà fait plus agréable pour la réception. Une fois de l'autre côté, Tom pourra tenter une accélération, en sachant que Jerry poussera, elle aussi, un sprint. Bien délicate affaire que d'attraper une souris!



Tom en plein effort alors que Jerry lui adresse un signe de la main. Elle est gentille, cette souris... hé, hé! Donnez moi mon 64 magnum!! Tu rigoles moins maintenant!! Hein?! Voilà ce qui arrive quand l'inspecteur Harry joue Tom.

Inutile, je pense, de vous présenter le chat Tom et sa copine Jerry la souris. Ces deux êtres inséparables ou plutôt éternellement séparables, sont une fois de plus réunis pour une course-poursuite où Tom aimerait bien mettre la griffe sur cette narquoise souris. Pour l'occasion, vous deviendrez Tom et partirez dans la cuisine, dans la forêt, ou encore dans le désert, poursuivre inlassablement le fabuleux repas sur pattes qui vous nargue depuis tant et tant d'années. Ce soir, c'est décidé, vous mangerez de la souris en brochette, un peu comme dans tous les bons restaurants asiatiques!

Toujours et encore... Tom aux trousses de Jerry. Eviter les nombreux obstacles qui jalonnent la route sera la clé de la réussite. Pas de temps perdu, c'est Jerry en poche! Si un obstacle vous retient trop longtemps, le bord de l'écran risque fort de vous rejoindre et tout sera perdu. Eh oui, si vous ne le sachiez pas, le scrolling est continu, un peu comme dans certains passages d'Astérix.



80%



Ce n'est pas agréable, enfin, pas pour tout le monde, mais il faut parfois prendre des risques lorsque l'on veut souffrir un bon repas. Si les gens qui mangent du homard devaient aller le chercher eux-mêmes, il y a fort à parier que peu de personnes dégusterait le crustacé. Proverbe Hongrois.

Faute d'en être un, il faudra que Tom esquive avec dextérité ces glands qui tombent. Prouve que la chasse en automate est dangereuse.



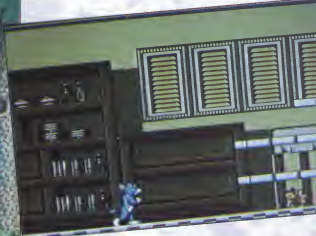
• DES GRAPHISMES DE QUALITÉ.
• L'ORIGINALITÉ.



• LA MANIABILITÉ D'UNE INÉGALE VALEUR.



Prendre le chemin le plus facile ne sera pas toujours la meilleure solution. Si Tom était resté sur le sol, il aurait bel et bien perdu la partie.



On va finir pas croire que la Master System ne fait honneur qu'aux seules vedettes! Avec Tom et Jerry, c'est une fois encore un produit de qualité que nous présente Sega. La faiblesse de Tom et Jerry réside dans sa maniabilité, qui n'est pas toujours aussi effective que voulue. Sinon, le thème même du jeu est original, parfaitement en accord avec le dessin animé. Les graphismes font honneur à la machine et ridiculisent au moins 80% des softs de la ludothèque et l'animation, en particulier le scrolling latéral continu, est sans accroc. Il faut le reconnaître, Tom et Jerry c'est du tout bon, encore faut-il avoir l'esprit jeune pour aimer le jeu du chat et de la souris. Je l'ai, et vous?

T.S.R. 



Les héros de dessins animés sont très à la mode ces temps-ci, aussi Tom et Jerry se devaient d'inspirer également un jeu. C'est Sega qui leur permet de faire leur première apparition sur console, dans un jeu qui ne manque pas de charme. La bonne nouvelle, c'est que Sega ne s'est pas contenté de mettre en scène nos héros dans un jeu de plates-formes, comme c'est généralement l'usage. Tom et Jerry est un jeu très original, puisque l'action est totalement basée sur une course-poursuite endiablée. Ajoutez à cela de superbes graphismes et une animation de qualité et vous obtenez un excellent jeu, digne de figurer parmi les meilleurs titres de la Master System. Dans une période où les nouveautés ne sont plus aussi nombreuses sur la Master System, il ne faut pas rater un jeu comme celui-ci.

AHL 

EDITEUR : SEGA
GENRE : COURSE POURSUITE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 12
SON : 12
TOTAL : 80 %

MASTER SYSTEM

**ALLEZ,
VIENS,
ON VA
REMONTER
LE TEMPS !**



• LES GRAPHISMES
SONT CERTAINEMENT
CE QU'IL Y A
DE MIEUX RÉUSSI.



• ON SE LASSE
VRAIMENT TROP VITE.
• LA DURÉE DE VIE
DU SOFT EST
INFÉRIEURE À CELLE
D'UN PAPILLON!
• L'ENSEMBLE EST
TROP HACHÉ.
• L'AMBIANCE SONORE
EST MÉDIOCRE.

BACK TO THE FUTURE 3



Dans la première "épreuve", vous devrez rattraper une carriole qui s'en va à vive allure. Des obstacles que vous devrez éviter se dresseront devant vous. Il vous faudra aussi tirer sur des projectiles et ramasser des bonus quand vous en apercevrez. De toute façon, aucune surprise là non plus: les objets apparaissent toujours aux mêmes endroits.



Il y a la fête au village, mais malheureusement, elle est gâchée par des gangsters avides de sensations fortes. Vous devrez les en déloger le plus rapidement possible. Sur votre gauche, empilées sur une table, de multiples assiettes vous tendent les bras. En face de vous, ou plutôt planqués derrière les fenêtres, les bandits. À vous de bien viser et de bien lancer!

49%

Depuis toujours, les Hommes ont voulu rattraper le temps perdu. C'est à croire qu'ils ne faisaient jamais rien de bon au bon moment. Bref, dans Back to the Future III, Doc, le fameux savant un peu fou, a délaissé notre charmante époque pour faire un bond en arrière de quelques décades, pour finalement se retrouver en 1855, pile à l'époque du far-west. Mais il se trouve qu'à cette époque, rien ne se passe comme il le désire-vrait vraiment. Il rencontre, en effet, maints et maints problèmes qui le font énormément souffrir. C'est pourquoi le jeune Marty qui, lui, prudent, est resté à la bonne époque, se voit finalement dans l'obligation de partir lui aussi au temps des cow-boys, pour donner un coup de main à quelqu'un qu'il connaît très bien. Une fois sur place, vous serez confronté à réussir plusieurs épreuves. Au départ, vous devrez essayer d'arrêter une carriole dont les chevaux se sont emballés, et où il y a Clara. Sur un cheval, il vous faudra la rattraper tout en faisant gaffe de ne pas buter sur divers objets, il faudra alors sauter par dessus. Ensuite, d'autres épreuves vous attendront, comme le tir à la carabine dans une cabane de forain, puis une bataille d'assiettes en plein milieu du village, et enfin de multiples bastons sur les toits... d'un train. Vous aurez intérêt à atteindre la locomotive pour augmenter le régime de puissance et pouvoir ainsi retourner dans le temps.

Sur le train, votre seul but sera de freiner des coups de poings en peu portant sur tout ce qui bouge, pour vous frayer un chemin vers l'avant du train, que l'on appelle communément locomotive. Alors Doc! e pourrait le faire. En fait emphatique on peu quand même. Faut peut pour lui en demander!



Après un saut sur Mégadrive, Back to the machin est arrivé sur la Master System avec tous les mêmes défauts que sur la version précitée. C'est vraiment du n'importe quoi sur toute la ligne.

Les épreuves s'enchaînent les unes après les autres sans aucune logique, un peu à la façon des Flintstones. D'ailleurs, on pourrait résumer de la même façon que pour ce dernier jeu. De bons graphismes et une assez bonne maniabilité, mais l'intérêt est plus qu'archilimité. C'est vous dire! Non, vraiment, les adaptations micros réussissent très mal sur console, à part quelques unes. Je crois que les éditeurs ont trop compté sur le succès du film pour essayer de se faire un peu connaître, mais nous ne sommes pas dupes! À éviter absolument!

TRAZOM

EDITEUR : IMAGE WORKS
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 12
MANIABILITÉ : 13
SON : 10
TOTAL : 49%



YOU ARE THE GAME TERMINATOR WITH FANTASTICK



POUR SEGA MEGADRIVE

Fonction Switch à votre convenance
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 %
grâce à un stick
fait pour votre main.

Bouton "A + S" unique
pour combiner 2 actions
en un seul geste



Existe aussi pour SUPER NINTENDO

Fonction Switch à votre convenance
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 % grâce
à un stick fait pour
votre main.



Produits conçus par des pro pour les joueurs.

DISTRIBUE PAR INNELEC
45 RUE DELIZY
93692 PANTIN CEDEX



Disponible chez
tous les bons
revendeurs et



CONCOU



GAGNEZ 5 MEGADRIVE

ET

**20 TEE-SHIRTS NOIRS
(TAILLE UNIQUE) SONIC**

**20 TROUSSES SONIC
AVEC STYLO + GOMME**

**10 CASQUETTES BLEU
MARINE SONIC**

10 CEINTURES SONIC

10 AGENDAS MEGA FORCE

REGLEMENT:

Ce concours est
organisé
par SEGA et JOYPAD.
Pour y participer vous
pouvez découper ou
photocopier le coupon
réponse
ou répondre sur carte
postale en recopiant le
bulletin ci-dessous.
Un tirage au sort parmi
les bonnes réponses
déterminera le
gagnant.

Adressez vos réponses
avant le 10 octobre
minuit à JOYPAD
Concours SEGA
103 Bd Mac Donald
75019 Paris

BULLETIN DE PARTICIPATION

LE BON ORDRE DES PHOTOS EST LE SUIVANT:

A/	Photo:.....	E/	Photo:.....
B/	Photo:.....	F/	Photo:.....
C/	Photo:.....	G/	Photo:.....
D/	Photo:.....		

Nom.....

Prénom.....

Adresse.....

CP..... Ville.....

Age..... Console.....

RS SEGA

**LE LOUP DE TAZMANIE EST AFFAMÉ,
AIDE-LE À RETROUVER SON CHEMIN DANS LES
MAUVAISES TERRES. POUR CELA IL TE FAUT
REMETTRE DANS L'ORDRE CES SEPT PHOTOS
D'ÉCRAN NUMÉROTÉES DE 1 À 7**



NINTENDO

LE FLIC LE PLUS ROBOTISÉ DE DETROIT REVIENT...

ROBOCOP

Le Nuke se trouvera souvent, trop souvent, dans des endroits complètement farfelus. Aller le détruire ne sera pas une mince affaire.



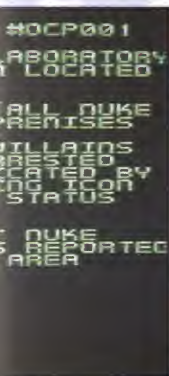
Bien maigre performance pour Robocop... Il fallait obtenir 60% pour ne pas devoir aller en révision. Il ne reste plus qu'à faire de son mieux sur le champ de tir.

Les otages aussi attendent Robocop. La voici qui se déplace sur une plate-forme volante fort délicate à diriger. La moindre contact avec les parois et c'est la mort. Si vous tardez de trop, l'otage se précipitera dans le vide; comprenant que croire en Robocop, c'est comme croire au Père Noël, on est généralement déçu.

Selon l'OCP, l'une des grandes puissances de Détroit, Robocop commencerait à se faire vieux... Voilà donc le flic le plus moderne et le plus intègre de la police, soumis à un abusif contrôle. Rien de cela ne serait grave si, au même moment, une bande de dealers ne venait apporter en ville une quantité massive de Nuke, une nouvelle drogue qui étendrait raide même Françoise Sagan. Il faut maintenant pour Robocop détruire le Nuke et attraper, pour les mettre sous les verrous, les dealers responsables. Cette fois, Robocop devra lutter contre les bandits et l'OCP en même temps! L'ultime combat, contre le Robocop Il risque d'être une boucherie mécanique extraordinaire!

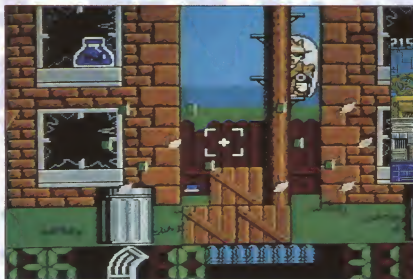
81%

OP II



En quelques mots, l'explication de la mission. Il y a du travail en perspective, car vous le voyez, certains gangsters ne doivent pas être abattus mais arrêtés. C'est pourtant tellement plus simple de les descendre...

Sur le champ de tir, tenant sur deux écrans adjacents, il vous faudra abattre les cibles de carton. Attention, certaines cibles représentent des innocents. Abattez les et vous compromettez sérieusement vos chances de passer à la mission suivante.



- UN BON NIVEAU DE DIFFICULTÉ.
- UN NIVEAU DE TIR ORIGINAL QUI ROMPT LA MONOTONIE.



- UNE PARTIE PLATES-FORMES SANS ORIGINALITÉ.
- UNE MANIABILITÉ DOUTEUSE.

Dans les niveaux plates-formes, méfiez-vous des nombreux pièges, comme ces aimants qui vous entraînent vers une mort certaine. Il y a aussi des tapis roulants, des presses, des extraits de Tino Rossi (ah non, pas ça) ou des sols aimantés.

FACE A FACE

ROBOCOP II CONTRE ROBOCOP

Premier argument en faveur du numéro deux, une réalisation nettement meilleure. Les graphismes en particulier, sont supérieurs à ceux de la première partie. Sinon, le jeu reste grosso modo identique, si ce n'est deux ou trois points (comme le stage de révision) qui rendent cette suite supérieure. L'éditeur du jeu reste, lui aussi, le même, Ocean, il n'y a donc guère de changements.



Qui a vu le film, comprendra l'inquiétude éprouvée à la sortie du jeu! Eh bien, surprise, le jeu est mieux que le film. On ne nous fait pas tous les jours le coup du

Red October! S'il y a un mieux, ce n'est pas pour autant que le jeu est génial. Le point fort de Robocop II, c'est incontestablement sa difficulté en tant que jeu de plates-formes. Dur de réussir parfaitement les missions! Mais là, survient l'autre atout du jeu : la phase de rattrapage! Originale, distrayante et, de plus, bien réalisée, cette scène de tir sur cible accroît sensiblement l'intérêt du soft. Techniquement, Robocop II suit la mode : rien à redire, seule la maniabilité reste en deçà de nos exigences.

TSR



Le héros mi-homme, mi-machine, mais totalement flic est de retour sur la NES. Cette suite s'inscrit dans la lignée de l'épisode précédent, c'est-à-dire qu'il s'agit essentiellement d'avancer en tirant sur tout ce qui bouge (ce qui ne dérangera sans doute pas le maniaque de la gâchette que vous êtes). Toutefois, l'aspect jeu de plates-formes est plus développé que dans l'épisode précédent et les séquences de tir viennent à point pour relancer l'intérêt du jeu. Je me suis demandé si le fait que Robocop dérape en permanence était volontaire ou pas, mais en tout cas, cela est assez frustrant lors des premières parties. Sans être un chef-d'œuvre, Robocop II est un jeu assez prenant et je le préfère nettement à son prédécesseur.

AHL



EDITEUR : OCEAN
GENRE : ACTION
PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 12
SON : 12
NOTE : 81%

NINTENDO

**RENDEZ
NOUS
NOS BÉBÉS
DINOSAURES!**



THE FLINSTONES THE RESCUE OF DINO AND HOPPY



Un homme préhistorique sans son petit dinosaure adoré qui lui ramène ses pantoufles le soir, après une rude journée à repêcher la grotte et tirer sa femme par les cheveux, c'est un peu comme un François sans son Edith... Imaginez le cauchemar! Fred Flinstone (c'est lui l'homme préhistorique en question!) vient de perdre Dino et Hoppy, ses deux familiers. Alors, il se sent seul. Il lui reste sa femme, bien sûr, mais au moins, Dino et Hoppy ne parlaient pas, eux... Ce n'est par parce qu'un savant fou nommé Butler les a emmenés au XXXIII^{ème} siècle que Fred va se laisser faire! Le temps de retrouver les morceaux d'une machine à remonter le temps, éparpillés dans le coin, et Fred ira les chercher dans un zoo futuriste.

En quelques photos, toute une tragédie! C'est un peu Santa Flinstone. Après tout, on ne sait pas si Dino n'était pas l'amant de la femme de Fred, lui-même frère de Butler, qui lui, est la cousin au troisième degré de la fille que Fred a eue d'une liaison avec la maîtresse de Dino? Ah! De nos jours, il faut s'attendre à tout!

Avant de passer aux choses sérieuses, Fred devra affronter ce dinosaure au regard si inspiré. Plus facile à tuer que ce monstre? Ça n'existe pas! Même Patrick Dupond opposerait plus de résistance.



69%

Voilà le village des Flinstone et ses environs. Et à quoi voit-on que les Flinstone sont une création américaine? Il y a des terrains de basket un peu partout!



Les motos de la préhistoire? Ça ne vous rappelle pas Joe et Mac?



FACE A FACE : THE FLINTSTONES CONTRE BUGS BUNNY

Ces deux jeux ont un point en commun évident, il s'agit là de deux jeux de plates-formes qui profiteront d'une vedette pour se vendre. Bugs Bunny proposait, pour sa part, des niveaux bonus indépendants, The Flintstone ne propose que du déjà vu, à une sauce déjà vue, la préhistoire. Aussi bien réalisés l'une que l'autre, et tout autant insipides, ces deux productions en duel font match nul. Mario reste toujours LA référence du jeu de plates-formes.



J'ai toujours eu un petit faible pour les Flintstones, mais si ces derniers ont inspiré plusieurs jeux, le résultat n'a jamais été très convaincant. Ce jeu sur NES est le meilleur, mais ce n'est pas un chef-d'œuvre pour autant. Il s'agit d'un jeu de plates-formes assez agréable, même s'il manque nettement d'originalité. En fait, la principale qualité de ce jeu repose sur des graphismes soignés qui rendent bien l'esprit des dessins animés. Alors, si vous êtes fans des Flintstones et que vous aimez les jeux de plates-formes, vous vous amusez bien avec cette cartouche, mais n'attendez pas non plus des miracles.

AHL



Techniquement, les Flintstone sont une réussite. Les graphismes, l'animation et la maniabilité ne pèchent pas, on ne peut leur reprocher aucun défaut majeur. La musique, quant à elle, sait se faire discrète, et ce n'est pas plus mal. Mais il y a anguille sous roche! Car l'intérêt vole au ras des pâquerettes. Ce n'est pas un hasard si le Challenge proposé est Bugs Bunny. Tout ce que présentent les Flintstone, à l'énorme inconvénient d'être du déjà vu, revu, à la sauce préhistorique, alors que Joe et Mac viennent à peine de nous faire le coup. Le seul argument que ce jeu a en sa faveur, c'est : pourquoi un autre plus que lui? Autour de Mario gravitent des dizaines de jeux de plates-formes bien réalisés. Mon avis sur les Flintstone? Bof...

T.S.R.



• LA QUALITÉ DES GRAPHISMES.



• ORIGINALITÉ QUASI NULLE.

Pour obtenir certains objets ou avantages vous permettant de progresser dans votre quête, vous devrez jouer au basket ball contre une brute épaisse. Les matches seront simples et violents puisque, pour récupérer le ballon, il suffira de pousser votre adversaire.

Fred utilisant l'un des bonus gagnés au basket ball. Ce n'est pas sans rappeler un Dream Master, mais bon, on formera les yeux, histoire de dire qu'il y a un brin d'originalité. Non? Pas d'accord? Bon, alors je le dis, on nous l'a déjà fait ce coup là! Z'auriez pas quelque chose de franchement nouveau?



EDITEUR : TAITO
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 15
SON : 10
TOTAL : 69%

NINTENDO

EPÉE ET SORTILÈGES POUR LE TROISIÈME VOLET DE LA SAGA!



Si Kuros rentre dans ces maisons, c'est dans l'intention but d'y trouver un peu d'argent. Il faut bien vivre, et surtout bien s'acheter des clés à l'herberge du coin. Notez au passage que l'aubergiste est bien sympa, puisque il vend les clés des maisons de ses voisins. D'ailleurs, lui, ne ferait jamais ça!

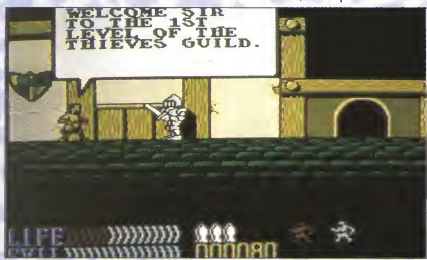


WIZARDS AND WA

Vous souvenez-vous de Kuros, le guerrier, qui après bien des combats, avait vaincu le sorcier Malkil? Enfin, du moins croyait-il l'avoir tué! Car, ce qu'il ne savait pas, c'est que l'âme du maléfique magicien n'était pas morte, mais qu'elle errait sur terre en quête d'une terrible vengeance.

Kuros, après l'ultime confrontation a perdu la mémoire, mais au fond de lui-même, dans les cachots de sa petite personne, il sait qu'il doit en finir avec Malkil une bonne fois pour toutes. Arrivé au village de Piedup, le nom de Malkil prononcé en sa présence, évoque en lui d'étranges souvenirs. La quête ne fait que commencer; il faut explorer Piedup. De là, Kuros découvrira un monde souterrain caché, peuplé de créatures étranges, indices d'une présence maléfique proche.

Cette fois, Kuros joindra la ruse à la force et se jouera de Malkil en se déguisant. Malgré ces prémisses d'intelligence chez ce brave guerrier, quelle sera l'issue du combat?



Vous voilà dans la toute première guilde. Dans ces guildes, vous devrez ramener un objet, puis passer une épreuve. Ensuite, vous serez reconnu membre et pourrez donc changer de costume à volonté. Il existe trois sortes de guildes : celle des voleurs, celle des magiciens et celle des chevaliers. Et pour chaque sorte de guilde, il existe différents degrés. Vous voyez qu'il y a encore bien des épreuves à passer.

Sous l'habit du voleur, Kuros pourra aller dans le monde souterrain sans aucun risque. Il faudra, bien entendu, se changer avant de pénétrer dans la cabane qui y mène! Si vous vous faites casser la tête sans trop comprendre ce qui vous arrive, c'est que vous avez trouvé le passage, mais que vous ne portez pas le bon vêtement.



65%



FACE A FACE WIZARDS AND WARRIORS III CONTRE WIZARDS AND WARRIORS II

C'est à se demander si l'on a déjà fait plus semblable que ces deux jeux. Les différences entre les deux épisodes sont négligeables. Vous avez aimé W&WII? Alors vous adorerez W&WIII? Vous avez détesté? Évitez donc cette troisième partie à tout prix! Seuls, les plans des lieux changent. Le but est similaire, l'action identique, et la réalisation technique pratiquement inchangée. C'est presque vexant.



WARRIORS III

Une fois vaincu le démon cracheur de flammes, vous trouverez une statuette. Toutes les étapes importantes du jeu sont sanctionnées par un combat. En prenant le bon défilément au bon moment, vous pourrez défer nombre de combats, les monstres sympathisant automatiquement avec vous.



- DIFFICULTÉ DU JEU.
- ASPECT DE RECHERCHE INTÉRESSANT.



- L'ACTION EST TROP DILUÉE ET SE RÉPÈTE.
- PLUS DE CHANGEMENTS AURAIENT DU ÊTRE FAITS PAR RAPPORT À W&WII.

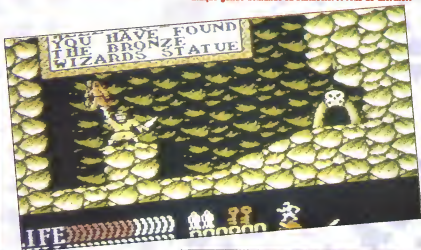
Voilà l'une des statuettes qu'il faudra posséder pour avoir le droit de passer l'épreuve des guildes. Chaque guilde demande sa statuette. A vous de chercher!



Vous voyez, cette fois, dans les souterrains de Pindup, le système reste identique, il y a des portes fermées et il vous faut des clés pour les ouvrir. Ici, à gauche, la porte menant à la guilde des magiciens, la statue demandée se trouvant à droite.



C'est ici la toute première des épreuves. Courtois, elle demande néanmoins un certain doigté. Le scrolling continue complique sensiblement l'affaire et est stressant au possible. Vivement les vacances pour que l'on se détende!



Et un de plus! Pour voir les différences (quelles différences?) avec le second épisode, consultez donc le Challenge: W&WIII fait l'effet d'un jeu de plates-formes classique, même banal soyons franc, dont le principal intérêt est d'être suffisamment difficile pour tenir le joueur en haleine un certain temps. Hormis ce maigre, avantage, W&WIII est bien réalisé, avec entre autres, un scrolling multidirectionnel qui n'est pas défaillant. On ne rit pas, ça arrive sur cette machine! Plus d'action aurait été la bienvenue, car le tout est bien dilué. On retrouve cet aspect de recherche propre à l'esprit du jeu, une façon comme une autre de donner une direction à votre personnage.

T.S.R.



J'aime bien la série des Wizards and Warriors, mais je reste sur ma faim avec ce nouvel épisode. En effet, il s'agit d'un jeu de plates-formes assez banal qui ressemble comme deux gouttes d'eau au précédent. Cela dit, il ne faut pas être trop méchant, Wizards and Warriors II ne manque pas d'intérêt et il est suffisamment difficile pour que les fans du genre doivent s'accrocher pendant un bon moment avant d'en venir à bout, ce qui ne devrait pas être pour leur déplaire. Mais il faut bien dire que quelques innovations auraient été les bienvenues. Donc, si vous ne possédez aucun des jeux de cette série, ce jeu vaut le coup, sinon je vous conseille de vous abstenir.

AHL



EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 14
SON : 14
TOTAL : 65%

NINTENDO

**COLERE
DE BÉRET
VERT,
ÉGALE
MASSACRE
AUSTERE!**



L'une des grandes subtilités de ce jeu (accrochez-vous bien!) c'est que les animaux vous donnent des chargeurs de munitions et des grenades! Les animaux engagés dans la guérilla? Et touez-vous bien, pour récupérer ce surplus de matériel, il faut leur tirer dedans! Hôu... pardon sergent? L'auriez pas plus bête?

OPERATION WOLF

A lors bande de p'tit saloupios! Vous pensiez vous engager sans prendre de risques? Ah! Ah! J'vous y prends môha! Ce n'est pas à un vieux sergent que l'on apprend à faire le singe! D'ailleurs, des philosophes l'ont dit : "le militaire est plus singe qu'aucun singe!". J'm'en vais vous mater, p'tits saloupios! Ah! Ah! Vous allez devoir m'faire un carton! Qu'est-ce qu'vous faites avec cette boîte vous? - j'étais un carton sergent, c'est simple, y suffit de plier les rebords et... - Silence! J'm'en vais faire de vous des bêtes! Pas des hommes, ça fait longtemps qu'il n'y en a plus dans l'armée. Ah! Ah! Bande de p'tit saloupios! Prenez quelques grenades, quelques chargeurs et faites un massacre! Vous savez c'que c'est? - Massacre n. m. action de massacrer; travail mal exécuté... - Silence p'tit Robert! C'est vos parents qu'en ont fait un massacre! Allez, en route, bande de p'tit saloupios!

(Cette scène de Full Metal Jacket fut censurée car jugée trop réaliste)

YOUR ABILITY IS
BULLET HIT RATE 38.9%
(SHOTS FIRED 331)
(TOTAL HITS 129)
ENEMY CLEAR RATE 78.6%
(TOTAL ENEMIES 861)
(ENEMIES CLEARED 648)

YOUR HISTORY IS
INTER-DEPT INTELLIGENCE RECOVERY
MUNITION

Voilà un résumé de votre histoire. Quelques chiffres, histoire de faire compliqué, et l'on vous dit que vous êtes intelligent. Du la part d'un jeu tel que celui-là, c'est presque une insulte.

Faites attention à ne pas tuer les prisonniers. Vous devez les délivrer, pas les massacrer! Sinon, le président risque de vous faire la tête!

67%





Les six objectifs de votre première mission. De difficulté croissante, ces six missions vous proposeront chacune un décor spécifique. Les ennemis, quant à eux, ne changent pas et restent fidèles à eux mêmes, c'est-à-dire bêtes.



Seul, il faudra abattre une foule d'hélicoptères et de blindés qui viendront vous causer pas mal d'ennuis. Quelle résistance! Ne pas mourir sous le feu nourri d'un hélicoptère et d'un blindé... ce n'est pas un soldat, c'est un Terminator!



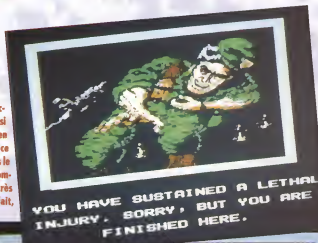
• UTILISE LE ZAPPER.
• PUR JEU DE TIR
(DÉFAUT OU QUALITÉ
SELON LE JOUEUR).



• GRAPHISME, SON,
ANIMATION
MÉDIOCRES.
• PUR JEU DE TIR
(DÉFAUT OU QUALITÉ
SELON LE JOUEUR).



Où, il n'y a pas que de l'action dans ce jeu, il y a aussi de jolies images. Et en plus, on vous explique ce que vous avez fait. Dans le feu de l'action, on ne comprend pas toujours très bien ce que l'on a fait, alors...



THE VILLAGE IS FREED AND
YOU RECOVER FROM INJURY.



SUCCEEDED IN DEMOLISHING
THE COMMUNIST ENEMY
AND OFFER THE RESCUE.



Operation Wolf est le jeu de tir par excellence, mais il a beau être un classique incontestable, il a pris un certain coup de vieux depuis sa sortie dans les salles d'arcade. Toute l'action se résume à tirer sur tout ce qui bouge, ce qui devient vite lassant, même pour les acharnés de la gâchette. En fait, ce jeu est assez prenant lorsqu'on joue avec le pistolet, d'autant plus que les jeux fonctionnant avec cet accessoire se font de plus en plus rares, mais on s'ennuie franchement si l'on ne dispose que d'un joystick. Un jeu assez décevant qui ne séduira que les inconditionnels du genre.

AHL



La question à se poser est la suivante : y a-t-il plus bête qu'Operation Wolf? Datant du Moyen Age, ce jeu arrive sur la Nintendo. Si, ces derniers temps, on pouvait être surpris par la qualité des jeux au niveau des graphismes, ici, on est d'emblée calmé. Ce jeu est idéal au sortir des cours d'allemand, ou lorsque votre grille-pain tombe en panne... on se défoule! Tirer sur tout ce qui bouge, c'est amusant. On ne sait pas toujours bien sur quoi on tire, mais bon... ça bougeait, alors... Techniquement limité, Operation Wolf se fait décidément trop vieux. Il n'y a pas à douter, ce produit plaira aux tueurs psychopathes, que les autres laissent tomber.

T.S.R.



EDITEUR : TAITO
GENRE : TIR
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NIVEAU DE DIFFICULTÉ :
SELON LA VITESSE CHOISIE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 17
(AVEC ZAPPER) OU 12
SON : 08
TOTAL : 67%

NINTENDO



**PROMENADE
DE SANTÉ
AU PAYS DE
MICKEY!**

DISNEY ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

WHEN GOOFOY FIRST
APPEARED, HE HAD ANOTHER
NAME. WHAT WAS IT?



A. HORACE HORSECOLLAR
B. THE GOOF
C. DIPPY DAWG

Intégralement en anglais, la dizaine de questions que l'on vous posera ne devrait pas être une étape insurmontable. À votre avis, quelle est la réponse à la question ci-dessus? Pour voir la solution, jetez un coup d'œil dans l'article sur Arcana (Super Mes) dans le présent numéro ou tentez votre chance en jouant.

84%/70%



La parade va bientôt commencer! Mickey et Donald n'attendent plus que Dingo qui apporte les clés du Château Enchanté... enfin qui doit les apporter... qui les oubliées! Changement de programme! Il faut que alliez rechercher les six clés nécessaires à l'ouverture des portes, et cela, avant que la Grande Parade ne commence! Il vous faut participer à cinq attractions et répondre à un questionnaire... A vous de jouer, c'est moins cher qu'Euro Disney, et en plus, vous n'avez pas besoin de vous déplacer, c'est chez vous!



C'est maintenant l'heure de faire un petit tour dans l'espace! Il faut, ici, suivre les indications du bas de l'écran, et pour cela, il vous faudra des réflexes. Le Star Tour est sans doute l'épreuve la plus facile, remportez vite la clé.

Pour récupérer la clé, détenez par Pat Hibelaire, gagnez cette course! Admirez au passage le léger "bug" dans l'animation. Les erreurs, ça se montre aussi!



Contre les pirates des Caraïbes, la lutte prendra la forme d'un jeu de plates-formes. Une réalisation à la hauteur, et un niveau de difficulté légèrement accru font de cette étape l'une des plus intéressantes.



- LA VARIÉTÉ DU JEU.
- UNE RÉALISATION GRAPHIQUE DE QUALITÉ.

Amateurs de Disney Land, il est probable que vous reconnaîtrez ici parfaitement l'une des grandes attractions du monde de Mickey. Sachez être méfiants et partez à l'assaut du château hanté dans un facile, mais tout de même passionnant, jeu de plates-formes.



- BEAUCOUP TROP FACILE.
- UNE ANIMATION QUI PECHE BIEN SOUVENT.



Nouvelle épreuve, nouveau jeu! Guidez ce train qui force sur les rails au tracé tortueux. Il n'existe pas trente-six chemins pour arriver à la gare et nombre des voies ne mènent nulle part. Il faudra aussi freiner pour éviter rochers et barrières, un véritable Runaway Train!



FACE A FACE : DISNEY ADVENTURES CONTRE BAYOU BILLY

Ce qui rapproche ces jeux, c'est leur étonnante variété au niveau de l'action. Pour Bayou Billy, c'est de la baston, une course en jeep, ou encore une séance de tir (qui peut se jouer avec le pistolet). Sur le plan technique, la victoire est totale pour Disney Adventures. Néanmoins, Bayou Billy gagne sur un point essentiel, celui de la difficulté. On ne finit pas Bayou Billy aussi facilement que Disney Adventures, bien au contraire!



L'idée de varier autant l'action était excellente, en particulier le petit questionnaire sur l'univers de Walt Disney. Faire plusieurs jeux en un, était un cocktail promis à la réussite, surtout lorsque Capcom et Walt Disney tiennent les ficelles. Cependant, les épreuves sont beaucoup trop faciles à franchir. Une partie suffit à trouver trois clés sur six, et, à la seconde tentative, vous rangez le jeu dans un placard. Ce qu'il faut savoir, c'est que le jeu s'adresse à un public jeune (les 7-11 ans!). Et les textes en anglais me direz-vous? Il faut bien se mettre un jour ou l'autre à l'étude des langues, et c'est nettement plus amusant de le faire avec Mickey qu'avec Nabokov!

T.S.R.



Pourquoi aller à Eurodisney alors que l'on peut faire un tour à Disneyworld en compagnie de Capcom? En effet, cette fois, Capcom nous invite à visiter les différentes attractions de Disneyworld, mais ce n'est pas une simple promenade. Il faut affronter différents agresseurs (sans les tuer bien sûr, Disney oblige!) ou encore participer à une drôle de course automobile. Les différentes scènes sont très variées et, pour la plupart, elles bénéficient d'une réalisation de qualité, comme toujours avec Capcom. Les plus jeunes s'écarteront comme des fous avec ce jeu vraiment fait pour eux, mais les autres ne trouveront pas un challenge à leur mesure. C'est un jeu sympa, mais vous serez déçus si vous attendez un jeu dans la lignée de Duck Tales ou de Little Nemo.

AHL

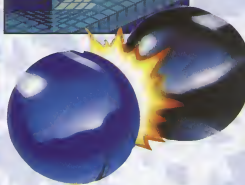
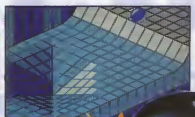


EDITEUR: CAPCOM
GENRE: VARIE
DIFFICULTE: FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX: 6
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: INFINIS

GRAPHISME: 15
ANIMATION: 12
MANIABILITE: 16
SON: 13
-10 ANS: 84 %
+10 ANS: 70 %

GAME GEAR

HE MEC, J'AI LES BOULES!



MARBLE MADNESS

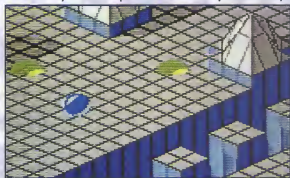
- LES GRAPHISMES SONT UN ATOUT MAJEUR.
- LA MANIABILITÉ DE LA BOULE EST EXCELLENTE.
- VOUS N'ÊTES PAS PRETS DE VOIR LA FIN



- ON COMMENCE À CONNAÎTRE.
- PAS DE TRACK-BALL À PORTÉE DE MAIN.
- UN PEU TROP DIFFICILE.



En toute modestie, je ne crois pas qu'il soit encore nécessaire de vous présenter Marble Madness. Tout le monde, je pense, a, un jour, été face à ce jeu mythique, que ce soit sur console ou en Arcade. Dans les salles, un track-ball vous est nécessaire pour faire évoluer une petite boule à travers un parcours complètement dingue car très tortueux et alambiqué. Vous devez évidemment tout faire pour arriver au drapeau à damiers en un temps record, car le sablier électronique ne cesse de s'écouler. Du moins, jusqu'à ce que vous fassiez la jonction avec le terminus. Si vous avez les nerfs solides et si vous mettez en pratique les leçons de Saja-Yoga que votre maman vous a payées (fort cher!), il n'est pas impossible que vous atteigniez le but ultime. Va y'avoir du sport! En tout cas, plus vos parcours seront bons et plus vous aurez droit à des bonus de temps supplémentaires. Croyez bien que cela ne sera pas de trop pour continuer dans les niveaux supérieurs. Ce qui vous attend, en effet, n'est guère réjouissant: catapultes, slimes vertes, ravins tous les millimètres, sans oublier les aspirateurs gigantesques. Vous voyez: vous n'êtes pas encore au bout de vos surprises et vos peines. Courage, camarade!



Marble Madness est désormais sorti sur la plupart des machines. Maintenant il est également disponible sur Game Gear. Que faut-il en déduire? Je pense que l'on peut raisonnablement penser que vous l'appréciez particulièrement. Et je vous comprends, car c'est aussi mon avis, et je le partage. Si, si! Parce que ce soft a tous les ingrédients d'un bon jeu. Il mêle agilité, réflexion (très rapide, c'est vrai!) et amusement. Et il met vos nerfs à rude épreuve! Chaque fois que vous voulez ressortir de la piste, vous n'aurez qu'une envie, c'est de redresser la petite boule et de la remettre sur le bon chemin. Il va falloir vous accrocher et vos nerfs vont en prendre un sacré coup. En tout cas, Marble Madness est un jeu à ne pas mettre entre les mains des cardiaques!

TRAZOM

EDITEUR : TENGEN
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
SON : 15
MANIABILITÉ : 17
GLOBAL : 85%

85%

LIBERE LA FORCE DE TES JEUX VIDEO !



AVEC GAME GENIE™
DEVIENS
LE MAITRE DES JEUX !



PLUS DE
700 CODES
SUR PLUS DE
70 JEUX

- ▶ Plus de force
- ▶ Plus d'armes
- ▶ Plus de vitesse
- ▶ Démarrer à n'importe quel niveau de jeu
- ▶ Des vies à l'infini
- ▶ Sauter plus haut
- ▶ Plus de difficulté
- ▶ Plus de facilité
- ▶ Etc, etc, etc...

Avec GAME GENIE™, c'est toi qui définis les règles du jeu!



SIMPLE A UTILISER

1. Connecter la cartouche de jeu au Game Genie™
2. Connecter Game Genie™
3. Allumer la console

GAME GENIE™ transforme un ordinateur de console en jeu vidéo. A la console. Tous les effets ne peuvent être obtenus en même temps, et peuvent être obtenus à des moments différents.

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE
DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES.



L'ECRAN DE CODES

L'Ecran de Codes apparaît avant chaque jeu. Il permet de changer et d'adapter les jeux vidéo favoris.



INVENTED BY
CODEMASTERS™

Codemasters™ est une marque déposée de Codemasters Ltd. Tous droits réservés. Les autres noms de produits sont des marques de leurs propriétaires respectifs.

NEO GEO

TOUS AUX POSTES DE COMBAT!!

ANDRO DUNOS

La guerre nucléaire qui semble durer maintenant depuis des lustres, n'en finit pas de faire des dizaines de milliers de morts, autant chez les envahisseurs venus de l'espace que chez les pauvres habitants de la Terre. C'est pourquoi, nous nous sommes dit une bonne fois pour toutes que nous ne devions pas mourir les bras croisés, mais bel et bien les armes à la main. C'est ainsi que nous avons élaboré une nouvelle technologie à partir des épaves de vaisseaux Aliens. Et, finalement, grâce à nos recherches très poussées, nous avons réussi à créer des armes ainsi que des chasseurs hypersophistiqués. Et voilà qu'au moment où l'on atteignait le véritable paroxysme destructeur dans cette guerre de folie, nous aboutissons à la création finale. Deux chasseurs, équipés d'un armement multiple et avancé, ont été réalisés à partir d'un prototype de générateur Alien: le générateur d'énergie infinie. Ces deux superbes avions qui dépassent allégrement la vitesse de la lumière, doivent désormais percer la ligne de défense adverse et détruire la base Alien principale. Evidemment, et comme toujours dans des cas comme celui-ci, on ne vous facilitera pas la vie, oh non! Sur les 7 régions d'enfer que

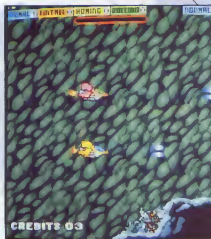


Admirez ce superbe coucher de planète derrière vous. C'est beau, non? Ahah, attention TSE, tu vas encore te scratcher!... Et voilà, à force de regarder le paysage, ça devait arriver! Remarque, je dis ça, mais moi, ça doit bien faire une heure que j'ai perdu. Comment? Oh, Eh ben l'admiral le décor, c'est tout! En tout cas, je ne vous conseille pas de faire du tourisme galactique, il y a bien mieux à faire!



vous devrez traverser, il faudra avoir des yeux dans le dos pour ne pas se prendre une pillule dans le ciboulot! Et des tas de bonus ont été prévus à cet effet. D'ailleurs, il y en a tellement que je ne les ai pas tous identifiés! Il y a des bonus de tir, de maniabilité, d'armure etc... Voilà, vous savez tout. Vous seul maintenant avez le salut de l'univers entre vos mains! Good luck, Guys!

Alien 12, je dois dire qu'il y a une particularité assez bizarre, car les monstres du fin de niveau que j'ai vu sont tous faits dans le même moule. Les propos comme au début, d'ailleurs! On voit bien que l'on est autour de 30 millions. Que de plaisir à partir de tout Pour toute information, sachez qu'il y a le jeu de la fin de la deuxième version. Oh, et puis, ça ne changera pas grand-chose, du tout, tout, même relation avec le tout dérivé!



Comme dans Last Resort (décidément!), vous pourrez admirer des très beaux, magnifiques avions, zones, bien que beaucoup soient prononcés que dans le premier jeu. C'est dit, je peux vous affirmer que cela trompe énormément. Eh oui, comme l'épave! Car lorsque l'on est juste devant ces vaisseaux qui vous arrivent de côté, vous tirez dessus sans comprendre, alors qu'ils sont encore en arrière-plan. Bref, soyez prudent, courez l'œil et le bon.



79%



Là, on fait visiblement plus fort. Vous avez le tir normal. Jusque là, rien de bien changé, mais en prime, vous avez droit à un superbe laser vert tout flamboyant. Vous venez évidemment de le récupérer dans une capsule bonus. A ce propos, sachez que vous devrez avoir plusieurs niveaux de puissance pour pouvoir utiliser l'arme absolue.



- DES GRAPHISMES TRES SOIGNÉS.
- UNE ANIMATION EXEMPLAIRE.
- DES SONS AU TOP NIVEAU.
- UNE JOUABILITÉ EXTREME.

Le fameux "homing", le missile qui vous suit et vous rentre dans le lard sans que vous ne puissiez rien faire. Vous en rêviez, Andro Dunos l'a fait. C'est cette arme que vous voyez évoluer sous vos yeux. Bonne, non?



- UNE IMPRESSION DE DÉJÀ VU.
- MONSTRES DE FIN DE NIVEAU PEU VARIÉS.



Voilà l'arme absolue: le

tir super-puissant. Il vous suffira de rester appuyé quelques secondes sur le bouton, pour ainsi vous défendre et vous faire un chemin à la hauteur de votre force, énormément. Cependant, s'en abuser peut!



Vous avez évidemment de très nombreux tirs à votre disposition. Ici, il s'agit du tir normal, pas très beau, mais diablement efficace. Il vous suffira d'un administrateur quelques giclées à vos nombreux vis-à-vis pour vous frayer un chemin sûr.

FACE A FACE ANDRO DUNOS CONTRE LAST RESORT

Evidemment, Andro Dunos ressemble très fortement à Last Resort, avec également la possibilité de jouer à deux. Pour ça, c'est aussi bon. Toutefois, les sprites des vaisseaux sont ici un peu plus gros, mais les monstres de fin de niveau sont nettement plus réussis dans Last Resort. Ces deux jeux sont très proches l'un de l'autre, mais Last Resort l'emporte assez largement, grâce à un intérêt de jeu bien plus élevé.



J'attends, avec une certaine impatience, l'arrivée d'Andro Dunos sur Neo-Geo. Comme je suis plutôt fan des Shoot'Em Ups, vous comprendrez bien volontiers ma déception lorsque j'ai pris les commandes du vaisseau spatial et que rien d'extraordinaire ne se passa. Et oui, contrairement à la tradition des jeux sur cette bécane, Andro Dunos ne pète pas vraiment la péche. Evidemment, tout est parfait ou presque, mais l'on reste, même après quelques heures de jeu, sur sa faim, car l'on s'attendait à mieux d'une compagnie comme SNK qui nous avait tant séduit dans le passé par la qualité et le brio de ses productions. Bien sûr excellent, Andro Dunos reste tout de même un bon en-dessous des prestations des autres jeux de la Neo-Geo et ça, on ne pourra que le regretter...

J'im DESTROY



Dans la pure lignée de Last Resort (petits vaisseaux, grands espaces), Andro Dunos ne parvient toutefois pas à faire oublier son illustre prédécesseur. Pourtant, je vous assure qu'il ne manque pas de qualités. Loin s'en faut. Les graphismes sont tout aussi bons, et je peux vous assurer que les musiques et les sons me paraissent bien supérieurs, mais vous savez, les goûts et les couleurs... En tout cas, la maniabilité elle, ne souffre d'aucun ralentissement quelconque. Tout y est très fluide et remarquablement bien animé. Bien sûr, les effets de Zoom sont beaucoup moins déments que dans Last Resort, mais ils valent toutefois le détour. Tous seuls ou à deux, vous allez vous éclater à pulvériser de l'Alien. Vous n'avez qu'à leur faire voir votre arme spéciale...

TRAZOM



EDITEUR : SNK
GENRE : SHOOT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 34 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 3

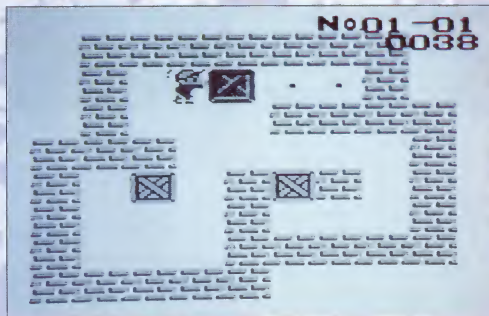
GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 17
SON : 17
TOTAL : 79%

GAME BOY

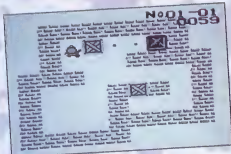
**ZUT!,
J'AI LACHÉ
UNE
CAISSE!**



BOXBLE 2



Dans Boxble 2, vous êtes Willy, un petit manutentionnaire dont le seul but dans la vie est de ranger des caisses dans un entrepôt (Boxble). Mais depuis qu'il a rencontré l'amour, il n'a de pensées que pour Wanda. Malheureusement, lors d'une promenade en amoureux, Wanda se fait enlever au nez et à la barbe de Willy par des extra-terrestres. Willy va devoir se remettre au travail dans l'entrepôt pour gagner un max d'argent. Il veut en effet s'acheter un lance-roquettes pour butter les extra-terrestres et récupérer ainsi sa dulcinée. 120 niveaux vous sont proposés, chacun étant un tableau qui montre l'entrepôt en vue de dessus. Des caisses y sont disposées et doivent être rangées d'une seule et unique façon. Willy ne peut que se déplacer entre les caisses et pousser celles-ci. Un jeu de casse-tête qui porte bien son nom!



Je ne suis peut-être pas très objectif (j'adore les casse-têtes sur Game Boy) mais depuis que Boxble 2 est arrivé à la rédaction, je n'arrête pas de me prendre la tête avec. Il est encore plus difficile que le premier. Quelques améliorations ont été apportées comme la possibilité d'éditer ses propres tableaux (des fois que vous ayez fini le jeu). On peut visualiser le tableau entier grâce à une vue générale qui peut scroller. L'aspect technique n'est, bien sûr, pas génial mais ce n'est pas primordial dans ce genre de jeu. Un superbe casse-tête pas con du tout mais que je ne conseille qu'aux fans de réflexion.

OLIVIER

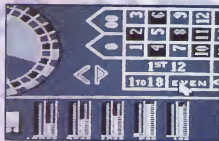
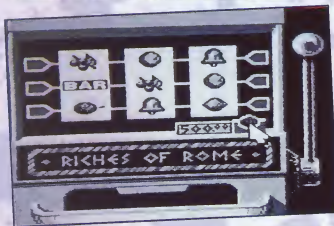
EDITEUR : FCI
GENRE : CASSE-TETE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 120
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 16
SON : 14
TOTAL : 88%

88%

GAME BOY

**ROUGE
IMPAIR
ET
PASSE!**



77%



CAESAR PALACE

Vous rêvez de gagner des millions? Rien de plus simple! Enfilez votre costume le plus "classieux" et glissez dans votre Game Boy la cartouche Caesar Palace. Vous allez pouvoir jouer à tous les jeux que l'on trouve dans un casino. Le côté sympa de la manip' est que vous n'aurez perdu que le prix de la cartouche Game Boy. Pas de ruine désastreuse en vue, jouez tranquillement! Après un choix de langue, vous vous frottez les yeux: non, non, vous ne rêvez pas!, vous êtes bien dans la salle du Caesar Palace et le caissier vous attend pour vous donner des jetons. Ensuite, vous pourrez aller jouer au Jackpot avec ses mises à 1, 5, 25, 100 et 500 dollars. Pour vous changer les idées, vous irez faire un petit Blackjack, ce jeu de cartes où vous jouez contre un croupier et tentez d'approcher du plus près les 21. Il y a aussi le vidéo poker et la grande roue de la fortune qui n'a rien à voir avec un jeu télévisé! Enfin, honneur au jeu roi des casinos: la roulette! La doc en français est explicite et fournit assez d'exemples pour que vous compreniez rapidement les règles des 5 jeux.



J'avoue m'être bien amusé avec Caesar Palace lors de sa sortie au Japon il y a pas mal de temps. Et j'y ai rejoué avec plaisir dans sa version française. Les graphismes ne sont pas vraiment beaux (alors qu'ils auraient pu l'être même si le jeu ne s'y prête pas vraiment). Mais c'est surtout l'aspect simulation de casino qui est bien réussie avec des jeux différents qui captivent lorsqu'on prend la peine de jouer le jeu avec les mises. Bon, Caesar Palace n'est vraiment pas le jeu du mois, mais il reste super sympa pour ceux qui apprécient de jouer avec l'argent!

OLIVIER 

**EDITEUR : OCEAN
GENRE : SIMULATION
DE CASINO**

**DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX :
5 JEUX
CONTINUS : NON**

**GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 18
SON : 12
TOTAL : 77%**

GAME BOY

PITFIGHTER



**MOI VOIS,
MOI TUE!**



Un nouveau jeu de combat fait son apparition avec, cette fois, des graphismes digitalisés de gros combattants bien méchants! Vous pouvez choisir votre personnage parmi trois warriors. Il y a Buzz qui n'est pas très intelligent mais qui vient de la ligue de catch américain. Il possède une poigne de fer et réussit à merveille le Killer Body Slam! Ty est un autre combattant, spécialiste en kickboxing. Enfin, Kato est le maître des arts martiaux avec, comme spécialité, le karaté. Avec ce beau petit monde, vous lancez des défis à cinq balaises ultra déterminés à vous faire la peau! Les combats se déroulent en un seul round jusqu'à l'abandon d'un des deux combattants. Les gens parlent autour et les combats ont lieu dans des entrepôts. Le tout est visualisé en vue de 3/4 avec des personnages en 3D.



Etait-ce vraiment nécessaire d'adapter un jeu déjà très faible sur tous formats sur la Game Boy? Aux vues du résultat, je crois que non! Les personnages digitalisés se confondent avec le décor et se mélangent. La maniabilité est limitée et les collisions plus que discutables. Le jeu est, pour couronner le tout, trop facile! Que faire alors? Une pétition anti-daube sur Game Boy? Ecrivez-moi nombreux les amis!

OLIVIER



EDITEUR : T-HQ
GENRE : COMBATS
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 5 OPPOSANTS
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

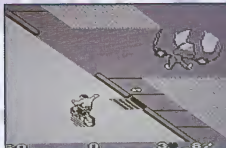
CONTINUE : NON
SAUVEGARDE : NON
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 10
SON : 12
TOTAL : 56 %

GAME BOY

PAPERBOY 2

**CHAUDS
LES
JOURNAUX,
CHAUD!**

Le petit livreur de journaux à vélo est de retour sur Game Boy. Le Daily Sun, journal pour lequel il bosse, a de nouveau engagé Paperboy car la demande est forte en ville. Le principe est toujours le même: vous devez guider Paperboy (ou Papergirl, il y en a deux!) dans les rues et veiller à ce qu'il envoie un journal par boîte-à-lettres d'abonné.



Les décors, par contre, ont changé puisque l'on trouve des maisons hantées, des ghoulas, des monstres, mais les voitures, les mêmes qui courent partout, les avenues à traverser sont toujours là pour faire perdre une vie à Paperboy et son vélo. Si vous ratez un abonné, il rompt son contrat et le Daily Sun perd un client le lendemain. Car les journées se suivent pour trois semaines de sept jours sur sept. Roulez jeunesse!



Franchement, même si je ne déteste pas ce jeu alliant adresse et action, je ne vois vraiment pas à quoi sert cette séquelle. Pas de réelles améliorations en ce qui concerne la maniabilité et les animations. Quelques nouveautés dans les décors et la possibilité de jouer à deux sont les seuls changements. A deux, le jeu est sympa puisque les deux livreurs roulent en même temps en partant du même point et en se retrouvant après être passés par des rues différentes, sympa. Un jeu à éviter si vous possédez déjà le premier épisode et même à éviter tout court!

OLIVIER



EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : MINDSCAPE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 21 JOURS

CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
GRAPHISME : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 14
SON : 11
TOTAL : 68 %



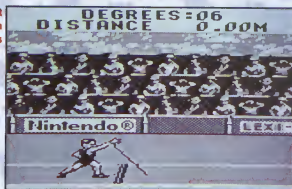
LES DIEUX DU STADE!



TRACK MEET

Un lancer de javelot
qui foire, attention la
prochaine fois

C'est une première sur Game Boy avec ce Track Meet qui propose la première simulation d'athlétisme sur Game Boy. Pour continuer dans un esprit olympique, après les JO de Barcelone, vous allez pouvoir vous éclater au cours de 7 épreuves sportives toutes basées sur la performance, l'humour et... la force de vos doigts! En oui, un nouveau jeu où il va falloir appuyer comme un cinglé sur les petites touches pour aller plus vite, toujours plus vite pour lancer plus fort! Vous allez pouvoir vous éclater ainsi sur le 100m, le 110m haies (et je tape tape tape!), bonjour les doigts! remarquez, grâce à cela, vous avez l'impression de vraiment participer à une épreuve sportive! Viennent ensuite les épreuves de précision et de timing avec le lancer du javelot, du disque et le saut à la perche. Pour finir, vous pourrez tenter le saut en longueur et l'altérophilie. Lets go!



J'avoue avoir été franchement et agréablement surpris par cette simulation sportive sur Game Boy. Les graphismes sont potables, l'animation est bonne mais deux points attirent l'attention; premièrement, l'ambiance est nettement humoristique avec des scènes rigolotes aux arrivées, des attitudes franchement farfelues de certains adversaires.

Deuxièmement, la maniabilité est exemplaire avec des commandes précises, côté important de ce genre de jeu. Il est possible de jouer à deux avec un link et de sauvegarder une partie en cours. Il y a même des concurrents qui trichent, génial!

OLIVIER



EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : SIMULATION
D'ATHLETISME
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX :
7 ÉPREUVES

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : NON
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 18
SON : 14
TOTAL : 86 %



PAR ODIN!



PROPHECY

THE VICKING CHILD

La vie d'un petit viking n'est pas toujours facile! En effet, Brian avait tout pour lui au pays de Northland: la nature et ses mille et un plaisirs, les norvégiennes connues pour leur beauté et leur gentillesse! et le marchand de pizzas qui passait tous les mardis et tous les jeudis soir au village! Une vie douce et paisible coulait sans que personne ne vienne chercher des problèmes. Mais, jeu vidéo oblige, un terrible malheur s'abat

du jour au lendemain sur le Northland. Odin le démon, fils du sombre Lord Loki, décide de prendre sous sa tutelle ce pays pourtant si paisible. Brian doit intervenir pour sauver les siens; Il va parcourir tous les paysages sur huit niveaux chacun, gardés par un boss à la solde d'Odin. En scrolling multidirectionnel et en vue de profil, Prophecy est un jeu de plates-formes classique qui vous fera traverser un village, un château, une forêt, un océan, une zone volcanique et une montagne, entre autres!



Je suis très déçu par la conversion Game Boy qui m'avait assez plu sur micro. Les décors sont arides, l'animation lente et les personnages moches comme tout! De plus, il y a peu d'ennemis dangereux et peu de passages originaux. Le tout est linéaire, bête et sans innovation. Je conseille ce jeu uniquement à ceux qui veulent tout voir sur Game Boy en matière de plates-formes.

Les autres: passez votre chemin!

OLIVIER



EDITEUR : GAMETEK
GENRE :
PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
SAUVEGARDE : NON
GRAPHISME : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 12
SON : 13
TOTAL : 74 %

GAME BOY

ÇA ROULE COOL !



JEEP JAMBOREE OFF-ROAD ADVENTURE

Pour bénéficier de tous les plaisirs de la conduite d'une jeep sans risquer de perdre bêtement des points de permis, Jeep Jamboree vous transporte dans 22 circuits américains appartenant au championnat de ce genre de sport motorisé, très en vogue de l'autre côté de l'Adantique. Dans des courses en vrai 3D, vous conduisez votre jeep en essayant de ravir la première place à vos concurrents. Il est possible de jouer à deux avec un link. Vous pouvez vous entraîner grâce à l'option Practice, ou encore, courir dans le championnat avec le mode race season. La saison courte contient 5 circuits faciles, la saison intermédiaire en contient 7 et enfin, la saison de championnat en contient 10 (différents des précédents) bien hard! Vous conduisez une Jeep Jamboree qui est la plus puissante et la plus performante des jeeps. Il y a déjà 40 ans que les pionniers du rallye tout terrain traçaient leur première piste ralliant la Californie au Nevada avec des Jeep Jamboree.



- UNE GESTION DE LA 3D PARFAITE, ÇA DÉCOIFFE!
- DES DÉCORS ET DES SPRITES RÉALISTES.



- DES COURSES TROP FACILES.

La course se déroule en 3D et les décors ainsi que l'animation tiennent la route sur cette petite machine qu'est la Game Boy. Sur le tableau de bord, on peut choisir d'avoir ou non le circuit et la position de la jeep, ou encore, de lire la vitesse en km/h ou en mph (miles par heure).



C'est pas du bon graphisme ça sur Game Boy? Attention!, ne rêvez pas trop, la course en elle-même n'est pas commencée: il ne s'agit que d'une image de présentation !



Les essais qui avaient déjà eu lieu sur Game Boy pour nous proposer des courses de voitures en 3D avaient lamentablement échoué, mais cette fois-ci, je crois que Virgin Games tient le bon bout en ce qui concerne la gestion 3D! L'animation est parfaite et les décors assez fournis. Les sprites des jeeps sont grands et détaillés. Comme la maniabilité est assez excellente et que l'on se marre du début à la fin des 22 circuits, Jeep Jamboree constitue un petit exploit sur Game Boy. A deux, le plaisir est encore plus total. Un jeu à se procurer absolument pour ceux qui aiment, même si le jeu reste un peu trop facile à mon goût (pas assez de réalisme pour les dérapages et l'adhérence).

OLIVIER 😊

EDITEUR : VIRGIN GAMES
GENRE : COURSE DE JEEP
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUUS : NON
NOMBRE DE NIVEAUX :
22 CIRCUITS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 17
SON : 16
TOTAL : 87%

87%



SHOOT AGAIN SPECIAL SEGA (16-1)40.34.36.26
SHOOT AGAIN SPECIAL SUPER F/MICOM (16-1)40.38.02.38

SHOOT AGAIN A GAGNER



Shoot Again

GAME BOY		
1 JEU	CONTRE 1:	50 F PAR JEU
SUPER FAMICOM		
1 JEU	CONTRE 1:	150 F PAR JEU
MEGA DRIVE		
1 JEU	CONTRE 1:	100 F PAR JEU
MASTER SYSTEM		
1 JEU	CONTRE 1:	75 F PAR JEU
CORE GRAFX		
1 JEU	CONTRE 1:	80 F PAR JEU

**2 JEUX
CONTRE 1
GRATUIT !!!**

**Bon à découper puis à retourner rempli avec
vos jeux à : "Le plus grand club d'échange de France"
SHOOT AGAIN, 145 rue de l'André 75019 Paris.**

☐ J'envoie 1 jeu contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 frs de port
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la GRATUITÉ des frais de retour en cas d'acceptation.
Je donne :

Je désire : le

10eme

Je possède : ☐ Une Megadrive japonaise, ☐ Une Megadrive française,
☐ Une Super Famicom japonaise, ☐ Un Gameboy,
☐ Une Master System, ☐ Une Core Graf, ☐ Autre.

☐ Au facteur,
☐ Par chèque ci-joint,
☐ Par mandat lettre.

Nom :

Prénom :

Code postal :

Ville :

Adresse :

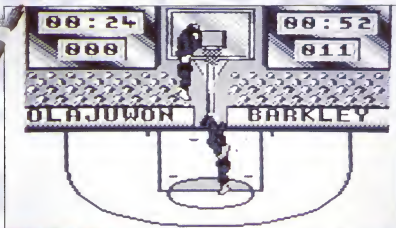
Tél :

Date : _____

Street Again, Nec. Sega, Nintendo, Atari, SMC sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé. MegaDrive, Gamegear, Super Famicom, Neo Geo, Corelgraph, Super Graph, PC Engine GT sont des produits déposés. Laine non représentative. Proton non contractuel. *Street Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles.

GAME BOY

**27 JOUEURS,
6 EPREUVES,
UN CONTRE
UN: OU
EST MA
CALCULETTE?**

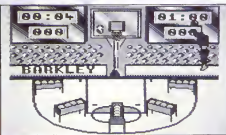


L'EPREUVE DU ONE ON ONE :

Le One on One est un véritable face à face qui ne laisse aucune chance ni à l'un ni à l'autre ! Pas question de se reposer quelques secondes ou de profiter des passes d'autres joueurs. Il faut être constamment sur la brèche et élaborer ses tactiques, seul.

L'EPREUVE DU THREE-POINT SHOOTOUT :

Cinq ballons par atelier vont vous permettre de mesurer votre adresse à réussir les tirs de loin.



ALL-STAR CHALLENGE 2



L'EPREUVE DU SLAM DUNK

L'épreuve ruine des exhibitions aux États-Unis dont le champion est Michael Jordan des Chicago Bulls. Il s'agit d'exécuter différents figures qui doivent toutes aboutir à un smash au panier réussi.

L'EPREUVE DU FREE-THROW COMPETITION

Un curseur se balade en cercle autour du panier et vous permet ainsi de viser convenablement pour votre lancer franc.



On peut dire que le basket est à la mode ces temps-ci sur Game Boy, tant mieux pour les fadas de ce sport de géants. Dans cette nouvelle version de All-Star Challenge, on retrouve le classique One on One qui permet à deux joueurs de se rencontrer en face à face dans la zone du panier. Chacun leur tour, ils passent de l'attaque à la défense, le système de points étant le même que durant les matchs. Le but est, bien sûr, de marquer le plus de points à son adversaire et il est possible de jouer en temps limité (celui qui a le plus de points gagne) ou aux points. Les joueurs en vue de 3/4 face au panier peuvent tenter un lancer à trois points en sautant, ou un smash en attaque. En défense, ils peuvent bloquer (exécuter une parade en sautant) ou prendre le ballon à l'adversaire. Si vous n'aimez pas le One on One, vous pourrez jouer à cinq autres épreuves: le Free-Throw Competition (un lancer franc face au panier), le Three-Point Shootout (lancer de loin à trois points), le Slam Dunk (épreuve de smashes au panier avec figures), l'Accuracy shootout (des tirs aux paniers d'un endroit imposé) et enfin, le tournoi de One on One. Un jeu complet pour l'entraînement: deux heures par jour suffiront!



C'est simple, j'ai horreur des One on One car je ne vois pas pourquoi il faudrait mettre le prix d'une cartouche pour ne pouvoir jouer qu'à un contre un au basket, c'est frustrant. Mais quand je tombe sur un jeu comme All-Star Challenge 2, alors là, je change d'avis! Cette simulation propose tellement de jeux différents et d'options que cela en devient passionnant. On se prend vraiment à vouloir s'entraîner pour devenir la star de toutes les épreuves d'exhibitions qui dérivent du basket. Le One on One est réussi avec des graphismes potables, sans plus, mais une bonne maniabilité des joueurs. Les autres épreuves sont des petits joyaux du genre! Bref, un jeu complet et qui peut être joué à deux, que demande le peuple?

OLIVIER



EDITEUR : LJN

GENRE :

SIMULATION DE BASKET

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3

NOMBRE DE NIVEAUX : 27

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 15

MANIABILITÉ : 17

SON : 15

TOTAL : 87%

87%



**A CINQ,
C'EST
MIEUX!**



5 ON 5 DOUBLE DRIBBLE

Le 5 On 5 est la simulation de basket par excellence, puisqu'elle met face à face cinq joueurs pour de véritables

matchs, pas des One on One (un contre un) ou autres exhibitions. Avec ce jeu, on joue exactement comme le faisait le Dream Team américain aux Jeux Olympiques de Barcelone, avec cinq joueurs par équipe. Au départ, vous choisissez de jouer seul contre la machine ou à deux avec un link, puis vient le choix de votre équipe parmi 8, dont chacune possède ses caractéristiques. Les quarts temps (en basket, on joue en quatre périodes appelées des quarts temps) sont paramétrables de 5 à 15 minutes et il y a trois niveaux de difficulté. Le jeu est en 3D isométrique avec une vue latérale du terrain scrollant horizontalement (il fait trois écrans de large). Chaque bouton a ses propres utilisations différentes en attaque et en défense: il est ainsi possible de gêner, de changer de joueur parmi les 5, de passer et de tirer. Les fautes sont prises en compte, attention donc aux 5-second violations, travelling et autre blocking!



Enfin, un 5 On 5 sur Game Boy et pas chez n'importe quel éditeur, pensez donc: Konami! Je commencent à me lasser des sempiternels One On One qui ne permettent, en fait, que de s'entraîner. Ici, on peut enfin jouer de vrais matchs avec des joueurs assez discernables du fait de la grandeur du leur sprite. Les graphismes ne sont pas sublimes, mais l'animation tient la route. La "jouabilité" est ce qu'il est, c'est-à-dire fidèle à une simulation de sport-ce sur Game Boy: ce ne sera jamais vraiment le Pérou mais l'on s'amuse et l'on réussit de belles actions quand même. Un petit effort a été fait pour simuler les tirs aux paniers. OLIVIER.



EDITEUR : KONAMI
GENRE : SIMULATION DE BASKET
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
EQUIPES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : MATCHS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 15
TOTAL : 83%

MICROGAME

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS

TEL : 43 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche.
METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente : **LME** Centre Commercial C+C RN19

94380 BONNEUIL s/MARNE

TEL : 43 77 41 13

7 jours / 7

RESERVEZ VOTRE **SUPER FAMICOM**

VENDUE COMPLETE
(2 Manettes - 1 cable Périel - 1 alimentation)
+ JEU AREA 88 2250 TTC

BIENTÔT
MICROGAME
PIN'S

LES CONSOLES

NINTENDO

SUPER FAMICOM 2250 F

SUPER NES (américaine) 1490 F

LES
JEUX

SOUL BLADER - ZELDA III
RUSHING BEAT - FINAL FIGHT II (GUY)
CONTRA SPIRIT - BATTLE BLAZE
F1 EXHAUST HEAT - TOP RACER
SUPER FORMATION SOCCER
SUPER CUP SOCCER - SUPER TENNIS
MAGIC SWORD - DYNOWARDS DINOSAURS
BART NIGHTMARE (SMIPSONS)
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING
ULTIMATE FOOTBALL
SUPER LEAGUE BOWLING
HOOK - METAL JACK - GOLDEN FIGHTER
KING OF THE MONSTERS - SYVALCON - BLAZEON
SUPER ALESTE - PARODIUS
PRINCE OF PERSIA - STREET FIGHTER II
TORTLES NINJA IV - BATTLETODS

MANETTES XE 1
ET SUPER JOYCARD

GAME BOY

LES
JEUX

HUNDON HAWK
RETURN OF THE JOKER (BATMAN II)
KICK OFF - SUPER STREET BASKETBALL
RUBBER SAYER II - GOEMON FIGHT
DOWN TOWN ATHLETICS
RANMA 1/2 - BARCELONA 92
PRINCE OF PERSIA - ADVENTURE ISLAND
HOME ALONE - CROCODILE TAILS

LES MICROS
LES JOYSTICKS
LES SOURIS - LES FOURNITURES

SEGA

MEGA-CD 2990 F jeu offert

MEGADRIVE 17000 F

MASTER SYSTEM 2

GAME GEAR nouveau packaging

LES
JEUX

SONIC - QUACKSHOT
KID CHAMELEON
TOKI - ROBOCO
AUSIA DRAGON
EA HOCKEY - JOHN MADDEN II
CRUDE BUSTER - JORDAN VS BIRD
TERMINATOR - CHUCK ROCK
TASMANIA - SPEEDBALL 2
DAVID ROBINSON
ARCH RIVALS (ARCADE BASKETBALL)
SUPER DUDGE BALL
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
EUROPEAN CLUB SOCCER
BULLS VS LAKERS
SPALTER HOUSE II
SHINING FORCE
GRAND SLAM - AGASSI TENNIS
OLYMPIC GOLD
MONACCO G.P. 2

SNK

Modèle 50 Htz
Guillemot

NEO-GEO 2990F

+ Magicien kard 3490F

LES
JEUX

FATAL FURY - MUTATION NATION
BLUE'S JOURNEY
BURNING FIGHT - SOCCER BRAWL
ALPHA MISSION II - FOOTBALL FRENZY
LAST RESORT - TOP PLAYER'S GOLF
NINJA COMMANDO - BASEBALL STAR
TRASH RALLY - SENGOKU II
KING OF THE MONSTERS II
ANDRO DUNOS - WORLD HEROES
ART OF FIGHTING - JOY JOY KID
LEAGUE BOWLING
SUPER BASEBALL 2020
NAM 1975 - CYBER-UP

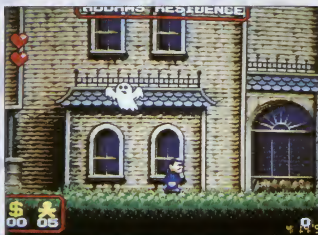
ET AUSSI !
LES JEUX ATARI - AMIGA AMSTRAD CPC
PC COMPATIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous...

CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois



**AH!,
LES FAMILLES
NOMBREUSES!**



C'est ici que débute le jeu :
à l'extérieur de la maison des Addams. Gomez peut aller à
droite, à gauche ou entrer dans la maison.



THE ADDAM



A chaque début de niveau
ou entrée de salle, une petite boîte
avec un A on gothique attend
que Gomez se place en dessous pour
lui donner un coup de tête
(tiens!, ça me rappelle quelque chose!).
La chose sort alors
de la boîte pour donner des renseignements
sur la quête de Gomez.
Merci la chose!

toute seule! Cette petite famille vit dans la mauvaise humeur et le désordre et elle adore ça! Le problème est qu'un certain Abigail Craven, l'administrateur de biens de la famille, désire depuis toujours s'emparer de la fortune des Addams, planquée dans leur manoir. Il va même tellement loin qu'il a fait prisonnier tous les membres de la famille en les jetant

La famille Addams est devenue une institution aux Etats-Unis (même si le film a fait un flop monstrueux) et commence à faire parler d'elle dans notre beau pays. Le feuilleton noir et blanc sur M6 a fait place au film délirant; voici le jeu vidéo aujourd'hui! La famille est composée de membres complètement frappés; il y a Gomez, le père de famille moustachu qui manie le fleuret comme personne et dont la seule occupation est Morticia, la mère de famille, qu'il appelle "mi cherida" (ma chérie!) ou encore "dich" (toi, en allemand). Le but de ces deux étourneaux est de se faire souffrir mutuellement, ils adorent ça! Les deux enfants sont Wednesday la fille et Pugsley, le fils. Ils adorent jouer à la chaise électrique ou sous l'orage avec un paratonnerre! La grand-mère, Granny, est une vieille sorcière qui fait office de cuisinière de la mort chez les Addams! Il y a enfin Fester (Féteine en français, ça veut tout dire!) le frère de Gomez, Lurch le majordome qui ressemble comme deux gouttes d'eau à Frankenstein et enfin la Chose, une main qui se balade



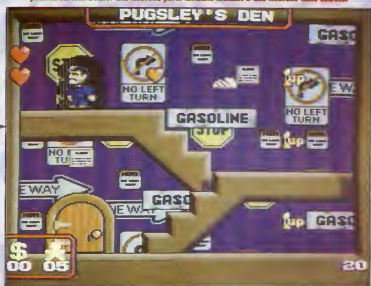
Ah! les soirs de pleine lune :
Gomez adore ça! Il peut monter
sur les toits et hurler à la mort
comme les loups...





LA PORTE SECRÈTE 1 : Il suffit d'aller dans le Hall of Stairs de l'Addams, c'est-à-dire d'entrer dans la résidence. Allez à gauche sous la porte de gauche comme sur le cliché. Une porte invisible vous fera découvrir une salle secrète: Pugsley's Den.

PUGSLEY'S DEN : Dans cette salle, vous récupérerez trois vies supplémentaires et un cœur. Mais vous pourrez surtout trouver une nouvelle porte invisible menant à une nouvelle salle secrète.



S FAMILY

UN PASSAGE SECRET QUI RAPPORTE !

Une série de salles secrètes qui sont accessibles très facilement dès le début du jeu. Suivez le guide!

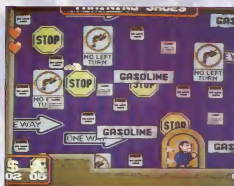
Voici le plan de cette nouvelle salle qui contient 6 portes menant aux salles-bonnes.



F : THE CLOAK ROOM
on trouve 20 dollars dans cette pièce.



E : TRAINING SHOES ROOM
Pour réussir à attraper le paire de baskets, utilisez le chapeau à hélice, récupéré avant ; Dépêchez-vous!



A : TAKE HEART ROOM
Il y a 27 cœurs à prendre dans cette salle.



D et D' : THE NAT ROOM
Vous pourrez récupérer un petit chapeau rouge avec une hélice qui vous permettra de voler dans les airs pendant quelques secondes.



C : PUGSLEY'S DEN
Vous retournerez d'où vous venez au départ. Utilisez pour revenir dans le Hall Stairs de la résidence Addams.

B : SPORTS HALL
25 dollars, une épée, une vie et un cœur vous y attendent.





La galerie de portraits dans laquelle Gomez doit bien regarder où il marche. Tenez, par exemple avec ce tapin si plein d'ours blanc. La tête de l'ours se met à s'animer si vous passez trop près et vous mortz sauvagement!

Pour vous débarrasser de cet oiseau bleu perché haut de l'Old Tree (le vieux arbre), il suffit de lui sauter sur la tête plusieurs fois.

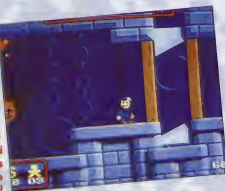


Dans ce niveau, diverses plantations sont à découvrir. Ne cherchez pas de culture de marijuana, les Addams n'ont pas besoin de drogue pour passer à dix mille.



Avez-vous la culture à quelquefois un aspect rébarbatif: comment avoir envie de lire des ouvrages aussi gigantesques!

La chambre des jouets a été aménagée par les deux rojetons de la famille, Pugsley et Wednesday. Ils ont veillé à ce que ce niveau soit impossible à traverser! Entre les barres de hoches aigües qui tournent sur elles-mêmes et les guillotines, on n'a pas vraiment le choix!



FACE À FACE THE ADDAMS FAMILY CONTRE SUPER MARIO WORLD

Addams Family mérite les applaudissements puisque j'ai décidé de le comparer carrément au dieu des jeux sur Super Famicom: Super Mario World! Je peux vous assurer que même s'il ne le dépasse pas (Mario 4 n'est pas encore mort!), il peut se féliciter d'être le seul jeu sur Famicom pouvant lui être comparé sans rougir. Les lieux sont moins nombreux mais assez quand même pour vous occuper. Les graphismes, par contre, y sont bien meilleurs, tout comme la musique. Quant à l'intérêt, Addams Family reste un ton en-dessous de Mario à cause du nombre inférieur de niveaux et des passages difficiles plus rapides et violents que techniques. Je ne peux quand même que vous conseiller d'acheter Addams Family, vous qui possédez tous Mario 4!

- J'ADORE LES GRAPHISMES COLORÉS DES DÉCORS AINSI QUE LE LOOK CARTOON DES PERSONNAGES.
- L'ANIMATION NE RAME JAMAIS, QUEL QUE SOIT LE NOMBRE DE SPRITES.
- LES LIEUX VISITÉS SONT INNOMBRABLES ET LES DÉCORS VARIÉS.
- LA DURÉE DE VIE EST EXCELLENTE.



• RAS



Le film ne m'avait pas trop déplu (il faut dire que je suis fan des épisodes télé) mais alors, avec le jeu, j'exulte! Il est superbe d'humour noir, de finesse des graphismes, de couleurs sensationnelles et de musiques envoiées. C'est du grand art graphiquement parlant. L'animation ne subit pas un peu de ralentissement, même avec des scrollings différentiels. La maniabilité du personnage est bonne et les collisions exactes. Mais c'est surtout la quantité incroyable de lieux à visiter, d'ennemis à combattre et d'items à récolter qui impressionnent. Personnellement, je n'aurais pas vu ça depuis Super Mario World, et oui, le mot est lâché! Le nombre de sous-niveaux est donc acceptable pour vous occuper de longues heures. Un jeu génial!

OLIVIER



Pour ses débuts sur la Super Nintendo, Ocean frappe très fort avec Addams Family. Pourtant, je suis plutôt méfiant en ce qui concerne les jeux inspirés par des films à succès, car cela donne plus souvent des daubes du genre Back to the Future III que des chefs d'œuvre. Addams Family est un jeu de plates-formes passionnant qui s'inspire quelque peu de Mario, ce qui n'est pas une mauvaise référence! Les décors renferment de nombreuses salles secrètes, bourrées de bonus et de 1-ups, et l'on découvre également des objets aussi utiles que rigolos, comme le chapeau volant. Beaux graphismes, animation de qualité et "jouabilité" parfaite, que demander de plus? On pourrait seulement souhaiter que le jeu soit plus long, car on en redemande lorsqu'on arrive au bout. Addams Family c'est l'éclat!

AML



EDITEUR : OCEAN
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES :
INFINIS + PASSWORD

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 18
SON : 17
TOTAL : 93%



NOTE AUX DISTRIBUTEURS ET CONSOMMATEURS DE JEUX VIDEO NINTENDO ET SUPER NINTENDO

La **S.A Horelec** a conçu et fabriqué 2 adaptateurs qui permettent d'utiliser les cassettes américaines ou japonaises sur les Consoles Nintendo.

GAME KEY :

Adaptateur pour cassettes américaines sur **Console Nintendo NES Européenne**

SUPER GAME KEY :

Adaptateur pour cassettes américaines ou japonaises sur **Console Super Nintendo Européenne**

POURQUOI L'INTÉRÊT DES CASSETTES AMERICAINES OU JAPONAISES ?

- . Un choix de 300 titres en NES et déjà 100 Titres en SUPER NES
- . Un prix défiant toute concurrence !
- . Les nouveautés en même temps que les U.S.A ou le Japon

Exemples

Sur NES -	BATMAN	299	MISSION IMPOSSIBLE	259
	DARKMAN	259	MONSTER TRUCK RALLY	259
	GUN NAC	259	QUANTUM FIGHTER	219
	ISOLATED WARRIOR	259	ROBIN HOOD	299
	JACKY CHAN	299	TOKI	259
	KICK MASTER	259		
Les NOUVEAUTÉS	BLUES BROTHER	399		
	DARKWING DUCK	399		
	GOLD METAL CHALLENGE	399		
	HOOK	399		
	NINJA GAIDEN	399		
	YOSHI	399		

Sur SUPER NES - Les NOUVEAUTÉS : ROBOCOP 3- TURTLES 4- HOOK- STREET FIGHTER II- PRINCE OF PERSIA

Pour de plus amples renseignements, contactez :



CHEVILLY LARUE

DPMF 3, rue Edison
94550 Chevilly Larue
Tel. : 33.1 / 49.78.08.08 - Fax : 33.1 / 49.75.97.47

GRANDE DISTRIBUTION • GRANDS MAGASINS



**DISTRIBUTEUR
BRUSSELS**

Rue du Printemps 33-35 - 1050 Brussels BELGIQUE
Tel : 32-2/640 01.16 [4 L] Fax : 32-2/648.49.08



AULNAY-SOUS-BOIS

AKOR S.A. 4, rue Gilberte Desnoyer
92600 Aulnay-sous-Bois - FRANCE
Tel. : 33.1 / 49.39.08.58 • Fax : 33.1 / 48.67.54.61

J O U E T S • V I D E O

**SUPER
NINTENDO**

**QUÊTE
MYSTÉRIEUSE
POUR
DEUX
PRINCESSES
OUBLIÉES !**



ARCANA

Le Pays d'Elemen est une bien curieuse contrée... Divisé en six petits royaumes qui n'ont cessé de guerroyer les uns contre les autres, le pays est continuellement livré au pillage, aux flammes et à la destruction pure et systématique. Il arriva un jour où le roi Wagnall, dirigeant de l'un de ces royaumes, décéda mystérieusement. Dès que le trône fut vacant, arriva au pouvoir l'archimage Galneon, qui s'engagea à corps perdu dans la lutte l'opposant aux autres royaumes. Dès lors, les combats redoublèrent d'intensité et de violence. Mais au milieu de ces troubles, nul ne se préoccupa des deux filles du roi Wagnall, princesses de sang et de droit, qui disparurent sans que l'on n'entende plus jamais parler d'elles... jusqu'à ce jour, c'est-à-dire dix ans plus tard ! Le destin voulut que ce soit vous, ultime descendant des maîtres des cartes, qui accomplissiez l'impossible : vaincre Galneon.

Dans le village, dans lequel vous pouvez retourner automatiquement si vous possédez l'anneau de retour (en vente au village entre deux bons Joycons) ou encore une fois le sort de Home acquis, les commerçants vous attendront avec une foule d'objets. On retrouvera bien évidemment les grands classiques comme les armes, les armures ou encore les herbes de soins.

Décors en trois dimensions pour une suite, presque sans fin, de labyrinthes d'une difficulté croissante. Au fait, pendant que j'y pense, la solution à la question posée dans le test de Disney sur Nintendo est la C.



Dans n'importe quel labyrinthe, vous composerez, au fur et à mesure de votre progression, une carte des lieux. Inutile de dire que cette carte vous facilitera grandement la vie.



73%





Des combats, encore des combats... vous voyez la suite! Un bon point pourtant, les possibilités restent étendues. Attaque, défense, retraite, magie, cartes de magie, invocation de démon (feu, air, terre, eau), choix d'une arme ou encore d'un objet.



- SEUL ET UNIQUE DANS SON GENRE (EN ANGLAIS).
- PRÉSENTE UN MINIMUM D'INTERACTION.
- DES COMBATS À N'EN PLUS FINIR.
- DESIGN DES MONSTRES HIDEUX.
- ASSEZ FACILE.



Les labyrinthes n'auront pas pour seule place les grottes ou les donjons, mais aussi les forêts. Seule véritable différence, hormis les rencontres, le scrolling des nuages qui défilent (bien rapidement! on se croirait à Indianapolis!).

Des couloirs, encore des couloirs, toujours des couloirs... Bien sûr, le tout est en 3D, mais hélas plutôt mal animé. Un jeu d'aventure (et que l'on arrête une bonne fois pour toutes d'appeler ce genre de jeu des jeux de rôle!) en anglais, la Super NES n'en avait guère. Pour établir un rapide comparatif, Arcana est à Final Fantasy II ce que Shining in the Darkness est à Fantasy Star III sur Megadrive. On peut se lasser de cette succession de couloirs au long desquels des monstres surgissent sans cesse. Hormis l'aspect un peu rébarbatif dû à la profusion de combats, le jeu en lui-même est attachant, voire passionnant si l'on accroche au scénario.

TSR

Enfin, un jeu de rôle à se mettre sous la dent sur Super Famicom! A la façon d'un Shining in the Darkness sur Megadrive, vous jouez à un jeu de rôle aux graphismes 3D lors des passages intérieurs (ce qui est le plus souvent le cas) et aux vues plus générales en ce qui concerne les extérieurs. Le tout est décevant graphiquement (je ne parle même pas de l'animation); mais on ne se formalise pas d'entrée, on joue avant de conclure trop hâtivement. Mais rapidement, on se rend compte qu'il s'agit toujours des mêmes actions sans grandes originalités. Pas d'énigmes compliquées ou passionnantes comme on est en droit d'attendre dans ce genre de jeu. Les combats et les ennemis sont ridicules. Bref, un jeu qui fait patienter sur Super Famicom (ce n'est quand même pas une horreur!) mais pas plus.

OLIVIER

EDITEUR : HAI
GENRE : AVENTURE
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 19
SON : 12
TOTAL : 73%

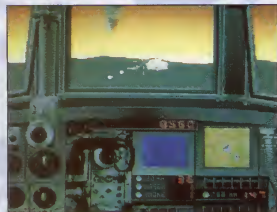
**SUPER
NINTENDO**

**LA
GUERRE
DU GOLFE
EN DIRECT!**



SUPER BATTLE

Un peu d'histoire. Le 2 août 1990, l'armée irakienne, sous la direction du tristement célèbre Saddam Hussein, envahissait le Koweït, insignifiant pays par la taille, mais poids économique non négligeable. Après bien des discussions, douze résolutions de l'ONU, et deux ou trois phrases de Perez de Cuellar qui resteront dans l'Histoire, les USA, sous l'égide de l'ONU, lancent l'opération "Tempêtes du Désert", nous sommes alors le 17 janvier 1991. Avec Battletank, rejoignez les troupes du général Norman Schwarzkopf. La stratégie américaine est essentiellement basée autour des incessants raids aériens qui, chaque jour, laissent tomber sur les troupes irakiennes des milliers de bombes. Mais il faut aussi savoir prendre le contrôle de certains points névralgiques qui se trouvent au sol. Aux commandes de votre M1A1 Abrams Battletank, le top du top dans le domaine du char blindé, vous infiltrerez les lignes ennemies, détruirez les blindés adverses, ainsi que leurs campements, mais surtout, vous devrez localiser et réduire en cendres les SCUD Launchers, traduisez lance-missiles SCUD. SCUD, en



ce seul mot tient toute la stratégie, et le principal atout de l'armée irakienne. A vous d'acquérir la suprématie militaire terrestre, le domaine aérien est déjà aux mains de l'ONU.



L'ennemi aussi roule en blindé. C'est ici un T.62 soviétique, ou CEiste pour ce mettre à la page. Faites lui donc une démonstration de votre arsenal. Obus de 120mm, tir à la mitrailleuse 7.62, écran de fumée, et, le must dans le domaine de la destruction et de la mort rapide, le missile à guidage laser, qui ne manque jamais sa cible!

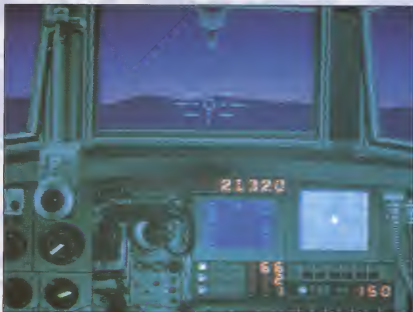
En voilà un! Tous dessus! C'est un lance-missiles SCUD. Pas de danger, lui ne bouge pas. Il ne tire même pas! Positionnez-vous tranquillement devant, et allumez!



77%

Un coup d'œil sur la carte pour repérer la prochaine victime. L'un des défauts du jeu vous permet de passer à droite de l'écran, pour passer à gauche. Vous pouvez faire la même chose de bas en haut, et vice et versa. Bien pratique pour économiser le carburant qui est en quantité limitée, ce détail nuit aussi sensiblement au réalisme.

De nuit comme de jour, vous devrez mener votre mission, pas de répit pour un soldat tel que vous. La visibilité est, bien sûr, moins bonne de nuit (on ne l'aurait pas devinée), mais la difficulté n'est pourtant pas accrue. Hormis les couleurs à l'écran, rien ne change.



- UN RÉALISME SONORE PARTICULIÈREMENT RÉUSSI.
- UN BONNE ANIMATION ET DE BONS GRAPHISMES.



- IL N'Y A QU'UNE SEULE CAMPAGNE.
- ON NE PEUT PAS JOUER LES MISSIONS SÉPARÉMENT.
- LE JEU MANQUE SINGULIÈREMENT DE VARIÉTÉ.
- UNE OPTION DE CODES OU DE SAUVEGARDE AURAIT ÉTÉ LA BIENVENUE.

BATTLE TANK



La nuit approche, alors que vous terminez cette bataille. Le dégradé du ciel est douteux, mais vous êtes un soldat, pas un poète, alors on s'en moque.

Même les hélicoptères s'en mêlent. Une bonne rafale de mitrailleuse lourde et il s'écrasera lourdement sur un sol aussi dur qu'un hôpitalier.



Cette première simulation de tank sur SN est... intéressante. Le pad de la console permet une bonne prise en main du jeu, même si l'on s'embrouille, au début, assez facilement. Cependant, premier reproche : il n'y a aucune variation de terrain. C'est vrai, ça a beau être le désert, on peut supposer y trouver des dunes! Second reproche : les ennemis, au nombre de trois, font piètre figure. Davantage de variété aurait été beaucoup plus stimulant. Enfin, l'intérêt des missions proposées est plus que discutable. Techniquement douteux (les soi-disant graphismes superbes sont rares à l'écran), il manque en outre à Battle Tank ce petit "plus" qui rend un jeu passionnant.

T.S.R.



Deux ans après, on reparle encore de la Guerre du Golfe et, après tout, lorsqu'on en parle dans un jeu comme Battle Tank, c'est plutôt bon signe car ce titre d'Absolute est génial. Dans votre blindé, vous devrez effectuer plusieurs types de missions qui vous emmèneront dans les déserts du Golfe Persique. Chaque mission vous donnera un nouvel objectif. La réalisation est excellente et certains des graphismes digitalisés vous pétent littéralement à la gueule lorsqu'ils apparaissent à l'écran. Si, dans son déroulement, Super Battle Tank est agréable, il est par contre impossible de sauver une partie en cours. Pour un jeu de cette ampleur, c'est une véritable hérésie. J'en suis même à me demander si les auteurs n'étaient pas bourrés comme des fous tout au long de sa programmation; un truc comme ça, c'est carrément dingue.

J'm DESTROY



EDITEUR :
ABSOLUTE ENTERTAINMENT
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE :
SIMULATION DE TANK
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : INFINIS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 16
SON : 15
TOTAL : 77%



**MY NAME
IS
SUZUKI,
JAMES
SUZUKI !**



Si vous choisissez de jouer en mode duel contre Aguri ou un second joueur, l'écran se divise en deux, sans aucun ralentissement ni modification des graphismes, génial !



AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING

Aguri est un champion très populaire au Japon, on ne s'étonne donc pas qu'il ait prêté son nom pour cette simulation de Formule 1 sur Super Famicom. D'autant qu'il intervient plusieurs fois dans le jeu et je ne parle pas des images digitalisées du pilote nippon! Vous pouvez, en effet, jouer son rôle dans un championnat se déroulant dans 18 pays, ou encore choisir de vous opposer à lui en un duel de titan. Dans ce dernier cas, l'écran se sépare en deux et montre ce que voient les deux pilotes du circuit (vous et Aguri ou vous contre un deuxième joueur). Le but est alors de se combattre sur la piste pour arriver le premier. On visualise les deux positions sur un circuit en miniature, sur un écran de contrôle. Il est possible de choisir la couleur de son bolide, de monter complètement la mécanique en choisissant les éléments, de configurer le paddle, de choisir les nombres de tours, le temps qu'il va faire, etc... Les vitesses se passent manuellement pour plus de réalisme. A vous de foncer et de rencontrer Aguri.



Ça vous dit un moteur qui pète les flammes comme celui de la voiture d'Aguri? Je peux vous assurer qu'avec des flammes comme celles-ci qui sortent de votre pot d'échappement, vous ferez tomber toutes les nanas du coin pour un petit tour à grande vitesse! Et puis, les autres voitures pourront s'accrocher pour vous doubler!



90%

Tous les renseignements utiles apparaissent à l'écran. Vous visualisez votre position et celle du second pilote (dans le cas du duel). Les temps des tours et votre chrono actuel sont en haut à droite. En bas, on trouve la vitesse, le nombre de tours restant ainsi que l'indicateur du boîtier de vitesse.



Une petite flèche apparaît pour vous avertir de l'arrivée proche d'un tournant. Remarquez, vous pourriez vous en passer car vous visualisez à tout moment votre position sur le circuit, grâce à l'écran de contrôle.

FACE A FACE : AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING CONTRE TOP RACER

Disons-le: le principal intérêt d'Aguri Suzuki réside dans la possibilité de réaliser des duels à deux joueurs avec l'écran qui se divise en deux même s'il s'agit quand même d'une simulation de course de Formule 1 classique avec championnat et tout le folklore! On peut donc le comparer à Top Racer qui propose aussi une course poursuite entre deux voitures. Ce dernier est nettement moins axé sur la simulation et mise



tout sur l'action avec des graphismes et des animations très arcade. Une différence réside aussi dans le fait que dans top racer, il y a d'autres voitures sur la route pendant le duel, alors que la piste est vide de voitures autres que les deux FI dans Aguri Suzuki. Si vous recherchez la simulation, jouez plutôt d'Aguri Suzuki qui est beaucoup plus complet alors que Top Racer est davantage branché arcade (le genre, je passe à fond dans un tournant sans dériver du tout!).



Avec FI Exhaust Heat, qui n'était pas vraiment une course de Formule Un, mais plutôt un remix de F-Zero, Super Driving devient la course référence en matière de Formule Un sur Super Fami. Très proche de la version d'Arcade de Final Lap, Aguri Suzuki Super Driving réussit l'amalgame pratiquement parfait entre la situation et le jeu d'arcade. Au départ, pour être compétitif, il faut parfaitement bien doser les différents facteurs qui rentrent en ligne de compte pour la suite des événements. Après avoir déterminé ces paramètres, la course commence et l'action aussi. Ici, tout va très vite, le scrolling speed à fond et l'adrénaline commence à monter. Avec une riche graphiquement parlant, parfaitement maniable et remarquablement animée, Super Driving peut aussi se jouer à deux en même temps. Un titre comme je l'aime.

J'm DESTROY



D'après moi, Aguri Suzuki est la première simulation de Formule 1 sur Super Famicom. Oh là là! Ne huez pas en me parlant de FI Exhaust Heat, je ne suis pas sourd et surtout, je connais un peu la Super Famicom si vous voulez! FI Exhaust Heat n'est pour moi qu'une curiosité technique, géniale certes, mais manquant sérieusement de fondement ludique. Aguri arrive donc à point nommé pour nous proposer l'équivalent d'un FI Monaco Grand Prix sur Megadrive, c'est-à-dire la réelle simulation de FI comme on a toujours aimé, en arcade ou sur console. Les graphismes sont superbes, l'animation géniale (même à deux écrans) et les options hyper nombreuses. Le fait de pouvoir jouer en championnat contre d'autres FI sur 20 circuits et de pouvoir aussi courir en duel avec un écran divisé en deux, font de ce jeu un petit bijou malgré quelques limitations comme le réalisme des accidents ou des dérapages.

OLIVIER



- UN NOMBRE IMPRESSIONNANT D'OPTIONS.
- DES ÉPREUVES DIFFÉRENTES DANS UNE MEME CARTOUCHE: COMPÉTITION HABITUELLE AVEC UNE VINGTAINÉ DE VOITURES OU DUEL AVEC DEUX ÉCRANS.
- UNE ANIMATION EXCELLENTE.



- UN MANQUE DE RÉALISME POUR LES SORTIES DE ROUTES, LES ACCIDENTS ET L'ADHÉRENCE.



Aguri Suzuki ne gère pas assez bien les accidents puisque ceux-ci n'arrivent que très rarement. Un petit manque de réalisme qui porterait à certains rigolos de frimer et foccer comme c'est le cas ici!



Attention aux titres à questions qui arrivent lorsque vous pouvez votre ballon trop lent! Il faut donc les passages de vitesse et ralentir lors des tournants. Sinon, c'est le dérapage inévitable et la perte de points!

ÉDITEUR : LOZC
GENRE : SIMULATION DE F1
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUUS : SAUVEGARDES
NOMBRE DE NIVEAUX : 18 CIRCUITS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 17
SON : 14
TOTAL : 90%

SUPER FAMICOM

QUI A APPUYÉ SUR LE BOUTON?



Voilà ce qui arrive quand vous jouez avec les affaires de votre père qui est un grand chercheur scientifique: vous vous retrouvez rapetissé et envoyé dans un lointain passé, imaginaire qui plus est! Il faut dire que votre père n'est pas n'importe quel chercheur, il est complètement barge et agréé savant fou! Il fait des recherches sur les univers parallèles et les voyages dans le temps. De plus, quand il veut se changer les idées, il essaye de réduire les objets en miniaturisation, fun! Alors vous voilà victime des recherches folles et mélangées du papa dégenté. Vous êtes Timmy, et votre sœur Jamie se retrouve dans la même galère, normal: elle vous suit partout! Réduit à l'état de petit microbe (déjà que vous n'étiez pas bien grand!), vous sympathisez avec un petit dinosaure vivant



Lorsque vous passez sur un bloc de verdure, celui-ci se dérobe sous vos pieds et glisse vers les profondeurs. Il faut réagir rapidement.

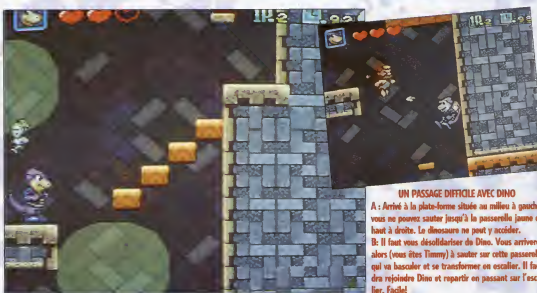
Un des nombreux bonus-stage qui vous fera réussir une bonne récolte d'oeufs magiques.



A la fin de chaque sous-niveau il y a une ou deux portes.

L'une mène au sous-niveau suivant, l'autre à un autre niveau ou un bonus-stage. Il y a plusieurs chemins possibles grâce à ces portes.

Les pièges sont légion et quelques actions vous demanderont de réfléchir un peu, si votre cerveau réduit le peut encore! Vous montez votre dinosaure la plupart du temps (il peut en effet donner des coups de poings puissants) mais pouvez, aussi, vous désolidariser de lui pour réussir à passer certains pièges fleurant bon le casse-tête! A vous de jouer...



UN PASSAGE DIFFICILE AVEC DINO

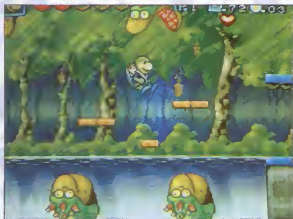
A : Arrivé à la plate-forme située au milieu à gauche, vous ne pouvez sauter jusqu'à la passerelle jaune en haut à droite. Le dinosaure ne peut y accéder.
B : Il faut vous désolidariser de Dino. Vous arriverez alors (vous êtes Timmy) à sauter sur cette passerelle qui va basculer et se transformer en escalier. Il faut donc rejoindre Dino et repartir en passant sur l'escalier. Facile!

84%

OSAURS



Un autre passage que seul Timmy peut ouvrir. Il pourra aussi sauter plus haut pour atteindre les items.



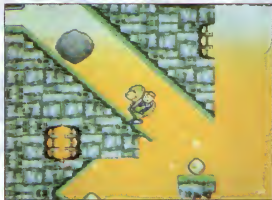
- UNE ANIMATION QUI RALENTIT PARFOIS, NOTAMMENT EN CE QUI CONCERNE LES SCROLLINGS DIFFÉRENTIELS DU DÉCOR, TROP NOMBREUX.
- UNE FACILITÉ QUI ABOUTIT À UNE DURÉE DE VIE LIMITÉE.



- DES SUPERBES DÉCORS, DES COULEURS QUI FLACHENT, DES PERSONNAGES DE CARTOONS: PAS DE PROBLÈME POUR LES SUBLIMES GRAPHISMES.
- ON TROUVE UNE FOULE D'INNOVATIONS DANS LES PASSAGES DE PLATES-FORMES ET LES PIÈGES.
- UNE QUANTITÉ DE WARP-ZONES ET DE BONUS-STAGE VOUS PERMETTANT DE GLANER DES ITEMS À GOGO.

Lors de ce passage périlleux, il vous faut absolument éviter de vous faire happer par la goule énorme des lézards. Ça fait gloup!

Si vous arrivez à éviter le gros rocher, vous pourrez récupérer les deux oeufs qui s'ajouteront à votre total indiqué en haut de l'écran à droite. Lorsque vous totalisez 100 de ces oeufs, vous gagnez une vie.



FACE A FACE DINOSAURS CONTRE JOE AND MAC

La comparaison semble un peu hasardeuse (bien que les deux jeux traitent de la vie des dinosaures) car Joe and Mac ne paraît pas pouvoir supporter une telle comparaison! Les deux jeux sont classés plates-formes avec combats mais Dino Wars est, de loin, bien plus intéressant. Joe and Mac est aussi beau graphiquement (bien que certains passages de Dino soient sublimes de dégradés et de finesse) mais un ton très en-dessous en ce qui concerne l'animation. C'est surtout le challenge qui place la barre plus haut dans Dino, avec des passages où la réflexion intervient (avec le passage du dinosaure au garçon). On y trouve des pièges originaux et pleins d'idées géniales. Dans Joe and Mac, on fonce et c'est tout! malgré le nombre plus important de niveaux dans ce dernier, on finit facilement et les boss sont ridicules. Dans Dino, la progression n'est pas forcément linéaire et la difficulté, sans être terrible, est mieux dosée. Dino Wars enfonce Joe and Mac, paf!



Je me réjouis lorsque je peux jouer à ce genre de petit délice sur Super Famicom! Dinosaurs n'est pas un jeu superstar annoncé depuis deux ans, mais constitue une petite merveille de jeu de plates-formes. Certes, le jeu est un peu facile et, à première vue, davantage destiné à un public jeune, mais il a le mérite de sortir de l'ordinaire de ce genre qui prône souvent l'action brute. Ici, certains passages demandent de réfléchir et de réaliser des actions dans un ordre bien précis. Ceci est positivement accentué grâce au fait de pouvoir jouer en tant que Timmy ou en tant que Dino. Les graphismes sont somptueux et l'animation potable. Bref, un superbe jeu que je vous conseille.

OLIVIER 



Autant vous le dire tout de suite, je n'ai pas une attirance particulière pour les dinosaures. Mais lorsqu'ils sont mis en scène et traités comme ils le sont par Irem, on se réjouit du résultat. Ce jeu de plates-formes vous conduira dans des endroits sombres et rigolos où jamais, de votre vie, vous n'êtes encore allés. Les graphismes, pleins de couleurs, sont riches et donnent une ambiance hyper agréable à l'ensemble du jeu. Le fait de pouvoir se dissocier de sa monture pour affronter quelques passages dangereux dans le jeu, est également une trouvaille sympa qui ajoute un petit peu de piment au jeu. Toutefois, ne nous emballons pas trop vite, car Dinosaurs souffre tout de même d'un gros défaut, il est trop simple et trois heures de jeux suffisent pour en venir à bout. À réserver aux plus jeunes.

J'im DESTROY 

EDITEUR : IREM
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES :
INFINIS + PASSWORD

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 18
TOTAL : 84%

VIDEO GAMES

MEGADRIVE

CONSOLE SEULE 890F
CONSOLE +SONIC 990F
(version française)

LOGICIELS

boîte et notice en français
ABRAMS BATTLE TK. 395F
ALIEN STORM 395F
ALISA DRAGON 395F
BATMAN 449F
CALIFORNIA GAMES 2 475F
CENTURION 449F
CHUCK ROCK 449F
DAVID ROBINSON 449F
DECAP ATTACK 395F
DESERT STRIKE 495F
DONALD DUCK 449F
EUR. CLUB SOCCER 449F
F 22 INTERCEPTOR 449F
FANTASIA 419F
GHOULS GHOSTS 475F
GOLDEN AXE II 449F
GYNOUG 395F
JOE MONTANA 2 395F
JOHN MADDEN 92 449F
JORDAN VS BIRD 449F
KID CHAMELEON 395F
MARBLE MADNESS 449F
M.LEMIEUX HOCKEY 395F
MICKY MOUSE 449F
MIGHT AND MAGIC 495F
MOONWALKER 395F
MYSTIC DEFENDER 395F
OLYMPIC GOLD 449F
PHANTASY STAR II 475F
PHANTASY STAR III 495F
PIT FIGHTER 475F
RINGS OF POWER 495F
ROAD RASH 449F
ROBOCOD 449F
SHINING & DARKNESS 475F
SHINOBI 449F
SONIC 449F
STARFLIGHT 495F
STREETS OF RAGE 449F
SUPER MONACO GP 449F
SUPER MONACO GP 2 495F
TAZMANIA 449F
TERMINATOR 449F
TOKI 395F
THE IMMORTAL 449F
THUNDERBOY 3 475F
WONDERBOY V 475F
WRESTLE WAR 395F

PROMOTIONS

ALEX KIDD 215F
LAST BATTLE 215F
SPACE HARRIER II 215F
SUPER HANG ON 215F
THUNDERBLADE 215F
WORLD CUP ITALIA 215F

LOGICIELS IMPORTS

ALIEN 3 449F
AMERICAN GLADIAT. 549F
ARCH RIVALS 449F
ATOMIC RUNNER 449F
BATMAN 2 475F
BATTLE MASTER 475F
BREACH 475F
BULLS VS LAKERS 475F
CADASH 399F
CALIFORNIA GAMES 399F
CAPTAIN AMERICA 449F
CHASE H.Q. 449F
CHESSMASTER 399F
CHUCK ROCK 449F
CRUDE BUSTERS 449F
CYBERCOOP 475F
DEATH DUEL 449F
DEVILISH 449F
DONALD DUCK 399F
DONJONS & DRAGONS 399F
DOUBLE DRAGON II 399F
DOUBLE DRAGON III 449F
DRAGONS FURY 449F
FERRARI G.P. 449F
FIGHTING MASTER 449F
GADGET TWINS 449F
GEMFIRE 449F
GODS 449F
GRAND SLAM (JAP) 399F
GREENDOG 399F
HOLYFIELD BOXING 449F
INDIANA JONES 449F
J. CAPRIATI TENNIS 449F
JORDAN VS BIRD 399F
KING SALOMON 449F
KRUSTY FUN HOUSE 449F
LAKERS VS CELTICS 419F
LEADER BOARD 449F
LEMMINGS 449F
MIDNIGHT RESIST. 399F
MISS PACMAN 399F
MLB.A. BASEBALL 475F
M.U.S.H.A. 399F
MYSTICAL FIGHTER 449F
N.F.L. FOOTBALL 449F
N.H.L. HOCKEY 449F
OUT LANDER 449F
PACMANIA 399F
PIGSKIN FOOTBALL 449F
PIT FIGHTER 449F
POWER MONGER 449F
PREDATOR 2 449F
RAILROAD TYCOON 475F
RAMPAUT 449F
ROLLING THUNDER II 475F
R.B.L.4 449F
SENNA MONACO GP 2 449F
SHANGHAI 2 449F
SIDE POCKET 449F
SIMPSON'S MUTANTS 449F
SLAUGHTER SPORT 449F
SLIME WORLD 449F

LOGICIELS IMPORTS

SMASH TV 449F
SORCERER KINGDOM 449F
SPLATTER HOUSE 2 449F
STAR ODYSSEY 449F
STEEL EMPIRE 449F
STRIDER 2 475F
SUPER HIGH IMPACT 449F
SUPER OFF ROAD 399F
TALESPIR 399F
TAZMANIA 399F
TECMO SOCCER 92 449F
TERMINATOR (PROMO) 399F
THUNDER FORCE III 399F
UNCHARTED WATERS 2 449F
WARRIOR OF ROME 2 449F
WARSONG 475F
WINTER CHALLENGE 399F
WWF WRESTLEMANIA N.C.

PROMOS IMPORTS

BLACK OUT 199F
CRACK DOWN 199F
JEWEL MASTER 199F
RAIDEN 249F
SHADOW OF BEAST 299F
SHINING & DARKNESS 299F
STRIDER 249F

MASTER SYSTEM

CONSOLE +1JEU 419F
CONSOLE +2JEUX 649F

LOGICIELS

ARCADE SMASH HIT 285F
ASTERIX 395F
CHAMPIONS OF EUR. 395F
CHUCK ROCK 369F
DONALD DUCK 395F
OLYMPIC GOLD 369F
OUT RUN EUROPA 369F
RAMPAUT 395F
SONIC 395F
SUPER MONACO GP 2 395F
WIMBLEDON 369F

PROMOTIONS

F.16 FIGHTER 199F
GANGSTER TOWN 149F
GHOULS'N GHOSTS 199F
PACMANIA 199F
PSYCHOPOX 199F
SHINOBI 199F
SUPER MONACO GP 199F
WORLD SOCCER 199F
WORLD CUP 90 199F
SPIDERMAN 199F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO SEULE 990F
SUPER NINTENDO + MARIO 4 1290F
SUPER NINTENDO+STR. FIGHTER 2 1490F
SUPER FAMICOM + 1 JEU 1690F
ADAPT. Fr/US/JAP 149F
-AVEC 1 JEU COMMANDE PROMO 99F

LOGICIELS

ADAM'S FAMILY 549F
CASTLEVANIA IV 549F
FINAL FIGHT 589F
F-ZERO 449F
LEMMINGS 589F
PAPERBOY II 449F
R-TYPE 449F
RIVAL TURF 549F
SUPER MARIO 4 389F
SUPER SOCCER 449F
SUPER TENNIS 449F
UN-SQUADRON 589F
WRESTLEMANIA 389F

LOGICIELS IMPORTS

JOE & MAC 475F
JOHN MADDEN 92 495F
KAWASAKI CHALL. 590F
KING OF MONSTERS 549F
LEMMINGS 495F
LETHAL WEAPON 549F
MAGIC SWORD 549F
MIGHT & MAGIC II 549F
MYSTICAL NINJA 549F
N.B.A. ALL STARS 549F
N.C.A.A. BASKET 475F
PEOPLE OF THIS WORLD 549F
FEBLE BEACH GOLF 549F
P.G.A. TOUR GOLF 495F
PHALANX 590F
PILOT WINGS 495F
PIT FIGHTER 495F
PRINCE OF PERSIA(I) 549F
RACE DRIVEN 495F
RAIDEN 549F
RAMPART 495F
RANMA 1/2 590F
RIVAL TURF 549F
ROBOCOD III 549F
ROCKEETER 495F
ROGER CLEMENS 549F
ROMANCE KING II 590F
SHADOWRUN 549F
SDM EARTH 549F
SMART BALL 495F
SMASH T.V. 495F
SOULBLADE 495F
SUPERMAN vs X-MEN 549F
SPINDEZZ WORLD 495F
STAR WARS 495F
STREET FIGHTER II 649F
SUPER ADV. ISLAND 495F
SUPER BATTLETANK 495F
SUPER BOWLING 495F
SUPER GOAL 549F
SUPER N.B.A. 549F
SUPER SLAM DUNK 549F
THUNDER SPIRITS 495F
TINY TOONS 495F
TKO CHAMP. BOXING 549F
TOM ET JERRY 495F
TOP GEAR 495F
TORTUES NINJA IV 549F
TOXIC CRUSADERS 549F
WORLD LEAGUE SOC. 495F
WING COMMANDER 590F
WRESTLEMANIA 495F
ZELDA III 549F

LOGICIELS IMPORTS

ACTRAISER (U.S.) 549F
AMAZING TENNIS 549F
AMERICAN GLADIAT. 549F
ARCANIA 549F
AXELAY 549F
BATTLE BLAZE 495F
BATTLETOADS 549F
BART'S NIGHTMARE 549F
BEST OF THE BEST 549F
BLAZE ON 549F
BLUES BROTHERS 495F
BULLS VS LAKERS 495F
CALIFORNIA GAMES 495F
CHESSMASTER 549F
CONTRA III 549F
CYBERNATOR 549F
DEADLY MOVES 495F
DOUBLE DRAGON 590F
DRAGON WARRIOR IV 399F
DRAKKHEN 549F
DREAM T.V. 495F
DONJONS & DRAGONS 590F
DUNGEON MASTER 645F
EQUINOX 495F
EXTRA INNINGS 495F
F1 RACE 495F
FI RACE 495F
EXTRA SUSTHEAT 495F
FINAL FANTASY II 590F
FINAL FIGHT 495F
FINAL FIGHT GUY 549F
FOREMAN BOXING 495F
GHOULS'N GHOSTS 495F
GRADUS III 475F
GUNFORCE 549F
HOOK 549F
HUNT FOR RED OCT. 495F
IMPERIUM 449F
JAMES BOND JR. 549F

VIDEO GAMES

NEO - GEO

CONSOLE +1JEU 2990F

LOGICIELS

ALPHA MISSION II	690F
ANDROS DUNOS	1290F
BASEBALL 2020	690F
BASEBALL STARS II	1490F
BURNING FIGHT	790F
CROSSED SWORD	990F
FATAL FURY	1490F
FOOTBALL FRENZY	1190F
GHOST PILOT	790F
KING OF MONSTERS	790F
KING OF MONSTER II	1490F
LAST RESORT	1490F
LEAGUE BOWLING	690F
MUTATION NATION	1490F
NAM 75	690F
NINJA COMBAT	790F
NINJA COMMANDO	1490F
PUZZLED	690F
RAGUY	690F
RIDING HERO	790F
ROBOT ARMY	1190F
SENGOKU	1290F
SOCCER BRAWL	1190F
TOP PLAYER GOLF	790F
TRASH RALLY	1490F

CONSOLE D'ARCADE

COMBO + 1 JEU 3250F

(ACCEPTÉ FORMAT JAMMA)

LOGICIELS

AIR BUSTER	1750F
CADASH	1750F
CASTLE OF DRAGON	1590F
DOUBLE DRAGON II	1250F
DOUBLE DRAGON III	1990F
EXCITING SOCCER	850F
E.D.F.	1750F
GRADIUS III	1990F
HELLFIRE	1590F
NINJA GAIDEN	1750F
R-TYPE II	1990F
RAMPART	1590F
SNOW BROTHERS	1990F
THUNDERFORCE	1990F
WONDER BOY III	1750F

GAME BOY

CONSOLE+TETRIS 690F

LOGICIELS

ATTACK KILLER TOM	249F
ASTEROIDS	215F
BARBIE	249F
BART & JUGGERNAUT	249F
BATMAN RETURNS	249F
BATTLE TANK	249F
BIONIC COMMANDO	269F
BLASTER MAST. BOY	249F
BOXLE II	249F
BURGER TIME	229F
CHESSMASTER 2000	249F
COOL WORLD	249F
CRASH DUMMIES	249F
DARKMAN	249F
DARKWING DUCK	269F
DAYS OF THUNDER	249F
DICK TRACY	249F
DOUBLE DRIBBLE	249F
DOUBLE DRAGON III	249F
DR. FRANKEN	269F
ELEVATOR ACTION	249F
FERRARI G.P.	249F
FIGHTING SIMULAT.	249F
FINAL FANTASY LEG.	299F
FINAL FANTASY LEG2	289F
FOREMAN BOXING	249F
GRADIUS III	249F
HAMMERIN HARRY	249F
HATRIS	249F
HIGH STAKES	249F
HIT THE ICE	249F
HOME ALONE II	289F
HOOK	249F
HUDSON HAWK	249F
JACK NIKLAUS GOLF	249F
JEEP JAMBOREE	269F
JOE & MAC	249F
KINGDOM CRUSADER	249F
KNIGHT QUEST	249F
LAZLO LEAP	249F
LETHAL WEAPON	249F
LITTLE MERMAID	269F
LOONEY TUNES	249F
MEGAMAN 2	249F
MINER 2049	249F
MISSILE COMMAND	215F
MOUSETRAP HOTEL	249F

NAIL'N SCALE

N.B.A. CHALLENGE 2

NINJA BOY II

NINJA TARO

OUT OF GAS

PAPERBOY 2

PACK 4 JEUX

PIT FIGHTER

Q-BERT

RAP QUEST

ROBOCOP II

ROCKY AND BULL

ROGER CLEMENS

ROLAND'S CURSE 2

RUNES OF VIRTUE

SNOW BROTHERS

SPANKY QUEST

SOCCER MANIA

SPEEDBALL 2

SPIDERMAN 2

SPY VS SPY II

STAR SAVER

SUPER HUNCHBACK

SUPER OFF ROAD

SWAMP THING

SWORD OF HOPE 2

TALESIN

TERMINATOR 2

TINY TOONS

TUN GUN 2

TORTUES NINJA 2

TOM ET JERRY

TOXIC CRUSADERS

TRACK AND FIELD

TRACK MEET

TRAX

TURN AND BURN

VIKING CHILD

W.W.F. 2

YOSHI

ZEN

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

GAME GEAR

CONSOLE SEULE 990F

CONSOLE SONIC1290F

LOGICIELS

AERIAL ASSAULT	215F
ALIEN 3	329F
ALLEY WARS	249F
AYRTON SENNA G.P.	249F
BATMAN RETURNS	299F
CHASE H.Q.	269F
CHESSMASTER	249F
CHUCK ROCK	269F
CRYSTAL WARRIORS	329F
DAVID ROBINSON	299F
DEVILISH	249F
FOREMAN BOXING	269F
HUMANS	269F
INDIANA JONES	329F
JOE MONTANA	249F
LEADER BOARD	249F
LITTLE MERMAID	299F
MARBLE MADNESS	269F
NINJA GAIDEN	249F
OLYMPIC GOLD	269F
OUT RUN EUROPA	269F
PACMAN	269F
PAPERBOY	269F
PRINCE OF PERSIA	269F
PRO BASEBALL	299F
RAMPART	269F
SIMPSON'S & MUTANT	299F
SMASH T.V.	299F
SPIDERMAN	329F
STRIDER 2	329F
SUPER KICK OFF	269F
SUPER MONACO GP	229F
TAZMANIA	299F
WIMBLEDON TENNIS	215F
WONDER BOY	199F
WONDER BOY III	269F

NES

PROMOTIONS

FESTER QUEST	175F
GOLF	175F
METAL GEAR	175F
ROBOT WARRIOR	195F
RUSH'N ATTACK	175F
RYGAR	175F
SIMON'S QUEST	195F
SKATE OR DIE	195F
SOLAR JETMAN	195F
WIZARD & WARRIOR	195F
WRESTLEMANIA	175F

PROMOTIONS NEC

Nous consulter.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

VIDEO GAMES NANCY

GALERIE ST. SEBASTIEN

BOTTE N°54 54000 NANCY

Tél: 83.35.49.33.

BON DE COMMANDE

NOM:

PRENOM:

ADRESSE:

VILLE:

CODE POSTAL:

Tel:

TITRES

PRIX

METZ

CENTRE ST. JACQUES

NIVEAU BOUTIQUES

Tél:87.37.01.46.

NANCY

GALERIE ST. SEBASTIEN

1^{er} ETAGE NIVEAU TATI

Tél:83.35.49.33.

STRASBOURG

26, RUE DE LA MESANGE

PASSAGE BROGLIE

Tél:88.23.22.85.

REIMS

GALERIE DE L'ETAGE

1^{er} ETAGE

Tél:26.88.24.98.

NOUVEAU :

PARIS

ADRESSE PROVISoire

ESPACE VIDEO / MAG. FRIPUILLE

194, RUE D'ALEXIS. 75014

Tél:45.45.33.74.

PROCHAINEMENT:

FORBACH

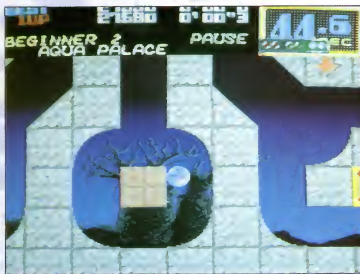
RUE NATIONALE

**SUPER
FAMICOM**

**LE JEU
QUI REND
FOU
COMME
UN
CHAMEAU !**



CAMELTRY



Rien encore de trop compliqué, nous ne sommes qu'au second niveau des débutants. L'astuce est ici de tourner le décor vers la gauche d'un coup sec. Je vous avais prévenu, ça tourne beaucoup. Aussi, ce jeu a-t-il été classé Y (pas X, j'ai bien dit Y). En d'autres termes, cela veut dire qu'il est expressément interdit de manger une choucroute, une paella ou encore une fondue savoyarde avant de jouer, sous peine de... enfin... vous comprenez?

91%

Pourquoi nous parle-t-on de chameau dans le titre de ce jeu? C'est vrai, camel, en dehors d'une marque bien connue d'abrutissants, c'est aussi le chameau. Après une nuit de réflexion intense, 35 tasses de café, un tube d'aspirine, une sérieuse discussion avec Bob mon grille-pain et trois appels à SOS Anti-stress, j'en suis arrivé à la conclusion d'une inaltérable logique que, tenez-vous bien, il s'agit des petits lutins! Car eux seuls savent combien le chameau est tordu! Et comme ce jeu est on ne peut plus tordu, il a donc été qualifié de chameau! Entre nous, vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux où il faut faire tourner le décor en entier, pour faire progresser une petite balle? En sachant que sur la route de la dite petite balle, attend une tonne d'embûches! Des bumpers, des briques à briser, des bandes de terrain qui altèrent votre direction... Et en plus, ah! les bougres de petits lutins, le temps est limité! Et en touchant certains pièges, vous perdrez de précieuses secondes! Alors vous tenterez d'aller plus vite! Mais lorsque ça tourne de partout... Pffff! A devenir fou!



trois premiers niveaux de difficulté sont facilement passables, on rigole moins dans les 8 ou 9^{ème} stages du very hard. J'ai déjà commandé ma camisole de force... [y retourne! Tayaut! Tayaut!]

Choisissez votre niveau! De toute façon, pour parvenir au bout, il faudra faire les quatre niveaux de difficulté les uns après les autres! C'est le seul moyen de passer le cap. Si les

L'arrivée est en vue! Courage! Domage que les flèches marquent la direction inverse. Oh, ça veut juste dire que vous n'êtes pas prêt de voir la fin du niveau. Rien de dramatique, de toute façon, ma camisole vient d'arriver alors...





Ouch! Ça fait mal, ah oui, moins deux secondes sur une minute, c'est un gouffre dans votre budget temps! Il y a aussi d'autres pièges qui enlèvent cinq secondes d'un seul coup! Il y a aussi des passages où les parois sont entièrement composées de ces vilains pièges! Difficile? Mais non, soyons juste, à peine infernal.

Juste un mot sur cette loterie qui vous permet d'avoir vingt secondes supplémentaires, lorsque vous avez perdu, si la chance est avec vous. Cette last chance est injuste, elle triche, elle est payée par la console qui en a assez de chauffer... car on ne gagne pratiquement jamais!

Voilà les fameux bumpers! Je dis fameux parce qu'ils vous donnent 500 pts à chaque fois que vous les touchez, et qu'ils vous propulsent sur des pièges à moins deux secondes dans certains niveaux du very hard. En sachant que l'on y revient plusieurs fois, vous voyez les points, et les secondes!

- UN CONCEPT ORIGINAL.
- UN DES RARES JEUX QUI PLAÎT AUSSI AUX JOUEUSES.
- UNE ANIMATION PARFAITE.

- PAS ASSEZ DUR?
- MANQUE DE VARIÉTÉ DANS LES PIÈGES.

Lorsqu'un niveau vous aura posé suffisamment de problèmes pour que vous passiez en dessous de la barre des vingt secondes fatidiques, vous aurez le droit de grappiller quelques secondes supplémentaires grâce à cet engin. Appuyez au bon moment et vous gagnerez un maximum de temps. De quoi repartir du bon pied.



Enfin de l'originalité! On commençait à étouffer à voir les toujours mêmes jeux sous des déguisements différents! Camel Try est très bon et étonnamment nouveau.

L'animation, qui constitue la base de ce jeu, est parfaite et la maniabilité totale. Si les deux premiers niveaux de difficulté sont vraiment trop faciles, les choses se compliquent à la fin du niveau hard, pour devenir vraiment passionnantes en very hard. Il faut regretter que le nombre de niveaux soit si limité, car une fois les quelques véritables pièges maîtrisés, on passe les niveaux facilement. Cependant, on peut toujours y rejouer pour améliorer ses temps. Dommage que la cartouche ne sauvegarde pas les scores et les temps. A vos crayons!

TSR



J'avais beaucoup aimé ce jeu d'arcade de Taito lors de sa sortie dans les salles d'arcade et je m'étais dit, à l'époque, qu'il n'y aurait pas de conversion sur consoles, parce que cela poserait trop de problèmes techniques. Eh bien je m'étais trompé, car les capacités de la Super Famicom lui permettent de rendre les rotations d'écran sur lesquelles ce jeu est basé. C'est vraiment un plaisir, car Cameltry est un jeu particulièrement original, (ce qui est de plus en plus rare). On s'éclate bien en faisant tourner le décor sur lui-même pour amener la bille jusqu'au but dans le temps le plus court, et même lorsque l'on a terminé tous les parcours, on y reviendra pour tenter d'améliorer son score. Si vous avez envie d'un jeu qui ne ressemble à aucun autre, ne cherchez pas plus loin.

AHL



EDITEUR : TAITO
GENRE : ADRESSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 13
NOTE : 91%

SUPER FAMILICOM

**JE VEUX
ÊTRE
CALIFE
A LA
PLACE
DU CALIFE**

PRINCE OF

LES GESTES QUI SAUVENT!

Votre personnage peut effectuer plusieurs actions comme marcher, courir pour prendre son élan, avancer à tous petits pas, se haïsser, sauter sur place et les deux mouvements vitaux: sauter au-dessus des précipices et s'accrocher, se pendre.



Le nombre de trous, douves et autres précipices aux fonds acérés de pics empoisonnés est effrayant, un vrai gruyère! Votre personnage peut sauter mais il doit le faire, le plus du temps, en prenant un élan sous peine de louper son saut. Méfiez-vous des dalles qui cèdent sous votre poids...

95%

Lorsqu'une plate-forme est trop loin ou qu'il y a des situations périlleuses comme ce passage, le personnage peut se pendre et se lâcher ensuite. Cela lui permet, par exemple, de tomber de trop haut, ce qui fait perdre des points de vie.

**OBJECTIF
NUMERO 1: RETROUVEZ
VOTRE EPEE!**

Ça y est!

Après quelques passages pas trop difficiles (c'est le premier niveau), vous retrouverez votre épée.

Vous allez pouvoir passer ce garde qui se trouve tout près du début du premier niveau. Peut-être l'avez-vous déjà rencontré alors que vous n'aviez pas d'armes: vous vous êtes fait tuer! Maintenant, en revenant sur vos pas, vous retrouverez ce soldat qui va passer un sale quart d'heure!





L'INTRODUCTION

La séparation, la gôlle de la princesse, et votre capture qui vous laissera quelques marques! Une sympathique introduction qui est de bonne augure pour la suite.



PERSIA

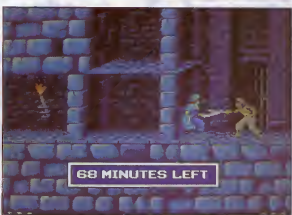
Un passage sans encombre mais bénéficiant de graphismes superbes: regardez mal ces dégradés de bleus donnant un effet de profondeur réaliste.



ATTENTION A VOS FIOLES! Un passage délicat: si vous tombez, prime l'altitude d'où vous tomberez sera fatale, secundo, des pics vous attendent en bas pour vous transformer en Big Bacon! Lorsque vous tombez d'une hauteur acceptable, vous ne perdez qu'un point de vie. Votre état de santé se compte en points de vie matérialisés en bas à gauche par

des fioles remplies ou non. Une fiole remplie = 1 point de vie; lorsque les trois fioles sont vides, vous perdez une vie et retournez au début du niveau. Il ne s'agit, en fait, que d'une perte de temps car vous avez des vies illimitées. A remarquer aussi que vous pourriez augmenter votre barre de santé en récoltant des fioles et en les remplissant.

Les autres versions proposaient un challenge fixé à une heure exactement, c'est-à-dire qu'il fallait terminer tous les niveaux en moins de 60 minutes en temps réel. La version Super Famicom double la mise avec deux heures, cool! Vous pouvez à tout moment consulter le compte à rebours.



UN PASSAGE LEGEREMENT DELICAT!



Grand moment de solitude humaine! Vous réfléchissez, vous hésitez. C'est compréhensible: les trois hachoirs se ferment alternativement sans cesse. Il vous faut sauter au bon moment pour éviter de vous faire couper en rondelles!



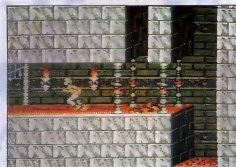
Voilà qui est fait! Mais vous aviez oublié un détail qui a son importance: lorsque vous sautez, il faut penser à l'endroit sur lequel vous atterrirez, en l'occurrence ici, le vide! Un dernier réflexe vous permet de vous accrocher au bord grâce au bouton X, sauvé!

LE GENRE DE CONTRETEMPS QUI PEUVENT VOUS ARRIVER!



Le sol peut se dérober sous vos pieds et des pics apparaître juste en dessous. La seule parade: dès que vous voyez les dalles trembler sous votre poids, déguerpissez à vitesse en roubaissant chemin pour prendre votre élan ou foncer tout droit, de talonnettes.

Déplacez-vous car la grille se ferme.



Vous voilà seul avec le vide!

Encore une histoire de dalle qui se déroche sous vos pieds! Ici, cela semble trop tard pour vous. Eh bien non, pensez à vous accrocher au bord grâce au bouton X.



- UNE AMBIANCE SONORE ET GRAPHIQUE SANS ÉGAL, C'EST À PLEURER!
- UNE MANIABILITÉ EXCEPTIONNELLE.
- DES MOUVEMENTS DU SPRITE DU PERSONNAGE D'UN RÉALISME FOU, DE JAMAIS VU SUR SUPER FAMICOM.
- UNE GRANDE DURÉE DE VIE.
- UN ASPECT AVENTURE QUI NE GACHE RIEN!



• ÇA VA PAS NON?



Les combats sont nombreux et font partie intégrante du jeu, même s'il ne s'agit pas de l'intérêt principal.

Il ne s'agit pas seulement de sauter en prenant son élan au-dessus des pièges et d'avancer sans réfléchir. Il faut aussi passer sur des dalles mobiles qui permettent d'ouvrir les grilles.



LA CONFRONTATION FINALE



Une chose est sûre et certaine, la version de Prince Of Persia que nous avons là est l'une des meilleures qui soit. Non, rectification, la version que nous avons sur SFC est la meilleure, un point c'est tout. Si le scénario n'est pas d'un intérêt "gigantesque", le jeu, lui, est carrément brillant. Une fois que l'on est parti dans les salles du château à la recherche d'un passage secret, on ne peut plus se débarrasser du joyeux et l'on continue à jouer jusqu'à plus soif. Si l'intérêt est de Prince Of Persia est superbe, la réalisation est également extraordinaire. Les mouvements des sprites sont limpides et les graphismes furamenteux. D'une maniabilité, un petit poil étrange au départ, on s'y fait cependant très vite, Prince Of Persia est le meilleur jeu d'action/aventure de la Super Famicom.

J'm DESTROY



Décidément, les jeux Super Famicom sont grandioses ce mois-ci. Et comme vous pouvez maintenant tous y jouer grâce à l'adaptateur machin truc, vous n'avez pas vous priver de ce divin plaisir de jouer à la version Super Famicom de Prince Of Persia. Moi qui adorais ce jeu sur micro et sur le Cd rom NEC, je peux vous dire que je tombe de très haut à la vue de cette nouvelle version. Le challenge dure maintenant deux heures (paf, une heure de plus dans la tête) et les niveaux ont été allongés, étoffés, améliorés, chouchautés, etc... Le principe reste toujours le même, c'est-à-dire génial mais les graphismes sont plus fouillés, plus beaux et je ne vous parle même pas de la bande sonore, elle tue! C'est donc, primo, l'ambiance qui est réaliste et génialement oppressante, puis secundo, la maniabilité et les mouvements du personnage qui frôlent le sublime! Comme le jeu est assez difficile mais qu'il comporte des moments de passe, vous ne pouvez qu'aller courir l'acheter.

OLIVIER



EDITEUR : NCS
GENRE : AVENTURE/ACTION
TAILLE CARTOUCHE :
8 MB

DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORDS

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 19
SON : 18
TOTAL : 95%

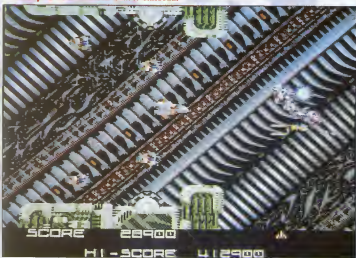


NE

T'APPROCHE
PAS TROP

OU JE
TE CAPTURE
TON
VAISSEAU!

Vous prenez le robot juste au faci, comme ça pour déconner et vous lui balancez un pruneau magique! Grâce à cela, il devient tout bleu et s'immobilise. Vous pouvez alors récupérer ce robot pour vous en servir comme vaisseau.



Un boss de fin de niveau super original!



55%

BLAZERON

Et une conversion d'arcade, une! Un nouveau shoot-them-up débarque sur Super Famicom et le scénario est, une nouvelle fois, hyper profond! Nous sommes dans le futur et l'armée impériale fait régner la terreur sur Terre. De terribles et gigantesques robots constituent les armes principales de l'armée du gouvernement. Ils doivent, en fait, tout aux transformers de chez Dorothee puisqu'ils sont conduits par des humains tout petits, placés dans un cockpit se trouvant, en général, dans la tête du robot (vous savez où viser maintenant!). Vous êtes, une fois de plus, l'homme d'une situation désespérée et allez partir combattre les hordes de vaisseaux et cyborgs qui traînent autour de la Terre. Votre seul pouvoir, outre les pruneaux que vous tirez à tout va par salves violentes, réside en une arme qui vous permet de capturer des robots ennemis et de vous en servir comme nouveau vaisseau, un truc génial! Un shoot-them-up classique au scrolling horizontal.

- LES GRAPHISMES SONT TERRIBLEMENT MOCHES : DE PETITS SPRITES, DES COULEURS HORRIBLES.
- LES ANIMATIONS DU SCROLLING ET DES SPRITES SONT SACCADÉES, UNE HORREUR!



- LA POSSIBILITÉ DE CAPTurer UN ROBOT ENNEMI POUR S'EN SERVIR COMME VAISSEAU.



Les graphismes restent potables lors de certains passages mais le tout est quand même un peu fade.



Grand amoureux de shoot-them-ups, je me suis jeté sur Blazon lors de son arrivée à la rédaction et... je l'ai de suite jeté à la poubelle, direct! Paf! Comment oser sortir une pareille horreur sur Super Famicom alors que des Super Aleste et Axelay (bientôt) sont le repas quotidien des mangeurs de shoot-them-up en ce moment? Pas de comparaison possible, Blazon est moche, graphiquement, avec des sprites minuscules et colorés bizarrement (le vaisseau du joueur, au début, consiste en une petite merde bleue vif et rouge cacaf). Comme le scrolling est saccadé à mort et que l'animation des sprites ralentit, que peut-on dire? "Au secours" peut-être! Seule la possibilité de capturer un vaisseau ennemi est originale dans cet immonde de choses déjà vues et revues. À éviter, pour ceux qui ne l'auraient pas remarqué!

OLIVIER

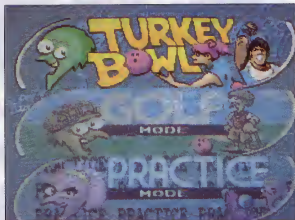


EDITEUR : ATLUS
GENRE : SHOOT-THM-UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 11
MANIABILITÉ : 15
SON : 14
TOTAL : 55%



STRIIIIKE !



Outre le mode Practice, deux possibilités vous sont proposées pour le calcul des points lors des tournaux. Le mode Turkey Bowl consiste en un tournoi de bowling selon les règles du vrai bowling de club. Le mode Golf change uniquement dans le façon de comptabiliser les points, et se faisant à la manière d'une partie de golf avec des birles, des pars et des nombres négatifs, selon que l'on utilise plus ou moins de coups pour faire tomber toutes les quilles. Un mode pour le moins original et intéressant.

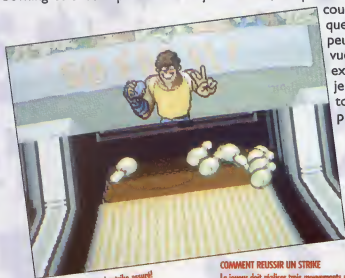


SUPER BOWLING

Voilà, mon nom c'est John et je suis champion de bowling, entre autres! Je suis aussi bourreau des coeurs, patron d'un club de musculation et je travaille la nuit comme vigile dans un supermarché, yeah! Les filles, c'est simple: je les fait toutes craquer! J'ai un moyen infailliable pour cela, je joue comme un dieu au bowling! Et pourquoi je suis le Roi des clubs de bowling? Parce que j'ai une Super Famicom et que j'ai acheté la cartouche Super Bowling! Je peux ainsi m'entraîner comme un malade en lançant des défis à ma petite soeur (elle a deux ans, elle est nulle!) et à mon chien qui perd à chaque fois aussi! Grâce au mode Practice, je commence ma journée de super champion à m'entraîner comme un malade en créant moi-même les agencements de quilles, grâce à la possibilité d'éditer soi-même les groupes de quilles; On peut, par exemple, placer seulement deux quilles sur dix en les disposant le plus loin possible l'une de l'autre. Je lance ensuite un défi à trois de mes copains qui se prennent aussi pour des dieux de Super Bowling sur Famicom (ils sont testeurs de jeux vidéos!). On débute ainsi une partie à quatre et l'écran d'options nous permet de choisir si l'on veut un personnage blanc ou black, fille ou garçon. Moi, je prends toujours un mec car les filles sont nulles en bowling et encore plus nulles en jeux vidéos, ah que! Il faut ensuite sélectionner le poids de la boule (10 boules possibles de couleurs différentes). On choisit de jouer en gaucher ou en droitier, ainsi que le niveau de difficulté (moi, je pulvérise le level hard!) et la partie peut commencer. On se croirait dans un vrai club de bowling avec une vue en 3D de la piste et l'affichage des points. Le points sont comptés exactement comme dans la réalité avec dix manches. A vous de jouer, je vais me reposer car je viens de réaliser dix strikes d'affilée! Pour les touristes, le strike est un coup qui fait tomber toutes les quilles au premier lancer.



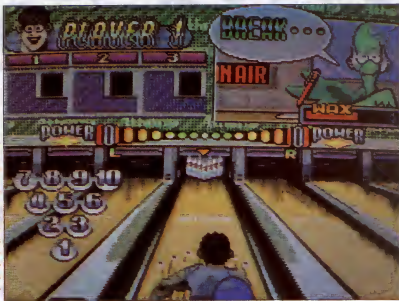
La page d'options vous permet de sélectionner un mec ou une nana, gaucher ou droitier ainsi que le poids de la boule.
Les personnages choisis apparaissent à l'écran avec un grand sourire!



Et c'est le strike assuré!

COMMENT REUSSIR UN STRIKE

Le joueur doit réaliser trois mouvements pour réussir un bon lancer. Une première jauge horizontale avec un curseur qui va et vient de gauche à droite simule l'action de viser. Si l'on presse le bouton B quand le curseur est au centre de la jauge, la boule file tout droit. Si le curseur est à droite, la boule va à droite, etc... Apparaît ensuite la jauge de force du lancer (sur le clic). Plus les curseurs sont décalés sur cette jauge lorsque vous appuyez sur le bouton B, plus la force est grande lors du tir. Pendant ces deux actions, vous pouvez placer votre personnage convenablement pour une trajectoire de rôle.



- UNE ANIMATION QUI EST CE QU'ELLE EST (CE N'EST PAS UN SHOOT-THÉ-UP!) MAIS QUI AURAIT PU ÊTRE BIEN PLUS RAPIDE.
- UN THÈME MUSICAL COMPLÈTEMENT STRESSANT À LA LONGUE!
- UNE DURÉE DE VIE FAIBLE POUR UN SEUL JOUEUR.



Selon un timing rigoureux, votre personnage vient de se placer et de réaliser les deux manipulations de visée et de force. La boule va être lancée.

LING

- DES GRAPHISMES COLORES ET UNE AMBIANCE TRÈS CARTOON AVEC DE PETITES ANIMATIONS SYMPAS.
- LA POSSIBILITÉ DE JOUER À QUATRE EN COMPÉTITION: CONVIVAL!
- UN MODE ENTRAÎNEMENT SYMPA AVEC LA POSSIBILITÉ DE PLACER SES QUILLES OU L'ON VEUT.
- DES BRUITAGES RÉALISTES, ON S'Y CROIRAIT!



Le joueur regarde la boule arriver à grande vitesse; il est anxieux...

Et il a raison car aucune quille n'a bougé. Une petite animation montre alors un petit ange tirant une flèche directement dans la tête du personnage.



Pour un premier bowling sur Super Famicom, j'ai trouvé que Super Bowling est une réussite; ce n'est certes pas un jeu sublime mais il a le mérite d'être rigolo, maniable et très beau. Les graphismes sont très orientés borne d'arcade (on s'y croirait) avec des couleurs vives et des personnages cartoonésques. Les bruitages, eux-aussi, sont extra, notamment le bruit de la boule qui roule sur le parquet et celui des quilles qui s'entrechoquent. Le thème musical, fort bien réalisé d'ailleurs, a le malheur d'être le seul de la cartouche et il devient vite insupportable, dommage. Les animations pechent un peu pour un jeu qui en demande si peu, la boule ne va pas assez vite à mon goût. Un peu lassant à un joueur, c'est l'éclate totale à quatre joueurs, on s'y croirait! Un superbe bowling sur Famicom, peut-être un peu facile mais tellement maniable.

OLIVIER



D'emblée, une question se pose: est-ce que ce jeu rend bien les sensations d'un vrai jeu de bowling? Eh bien non, et de loin. En effet, rien de bien spectaculaire vous attend dans ce jeu au déroulement assez sobre. Le début du jeu tient assez bien la route, car on commence par choisir sa boule, puis le bras qui tirera (droit ou gauche). Les graphismes sont fins et colorés, mais l'animation est plutôt discrète. On peut tout de même noter la présence amusante d'un diable qui vous pique les fesses en cas d'erreur et d'un petit ange qui tirera une flèche sur le démon lors d'un strike. Les musiques sont certainement le point fort de ce jeu, mais n'est pas le plus important. De toute façon, on se marre bien mieux dans un vrai bowling, une boule à la main et une bière ou une femme dans l'autre!

GREG



ÉDITEUR : ATHENA
GENRE :
SIMULATION DE BOWLING
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 4

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 18
SON : 13
SEUL : 78 % / À PLUSIEUR 84%

**SUPER
FAMICOM**

**JE SUIS
LE VRAI
PETER
PAN,
JE VOUS
JURE!**



LA CARTE

La carte de Neverland vous montre les endroits traversés, symbolisés par de gros points rouges.



LE NIVEAU DES ENFANTS PERDUS

Dans ce premier niveau, vous devez combattre des enfants enlevés il y a bien longtemps et dont le chef est Lupio (le boss final). Il se rallieront à votre cause si vous parvenez à les vaincre.



TIENS! UN ITEM!

Outre les araignées qui pendent dangereusement à leur fil, vous pouvez récupérer des items comme les feuilles d'arbres qui s'ajoutent à celles composant déjà la barre de votre santé, les pommes qui rechargent votre barre de santé, les bagues qui augmentent votre force, etc...

THE HOOK



90%

Comment ne pas apprécier de tels graphismes et des décors aussi réalistes que celui-ci. Les dégradés font frémir!

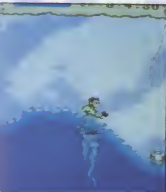
Vous connaissez tous l'histoire de Hook? La démo d'introduction sur Super Famicom vous rappelle d'ailleurs cette histoire par quelques scénettes montrant un bon père de famille, cadre supérieur, en train de se reposer avec ses enfants sur son balcon par un beau soir de pleine lune. La lumière s'éteint et les gosses vont se coucher alors que papa va faire un tour. A son retour, c'est le drame, les enfants ont disparu et il ne reste qu'un parchemin stipulant que le Capitaine Crochet (Hook en anglais) lui-même, a enlevé les enfants pour les emmener au pays de Neverland. Horreur et putréfaction!, comment faire pour les secourir et que veut dire ce parchemin sorti de nulle part? Une petite fée apparaît alors, c'est la fée Clochette qui apprend à notre homme qu'il est Peter Pan, ça fait drôle au début mais après on s'habitue il paraît! Moi, ça m'a fait le même coup avec Batman, je m'y suis fait! Juste le temps d'enfiler son collant vert et le cadre dynamique s'en va pourchasser Crochet au pays de Neverland, un peu forcé à vrai dire par la fée Clochette qui l'embarque, de force, dans un file! Devant d'abord se prouver à lui-même, puis aux autres, qu'il est réellement Peter Pan, il doit combattre les enfants perdus pour les rallier à sa cause lors d'un premier niveau d'intro. La suite est contenue dans ce jeu de plates-formes qui vous fera traverser un monde hostile jusqu'à la confrontation finale avec The Hook.



Le genre de truc qui n'arrive qu'à Peter Pan! Méfiez-vous, il y en a partout dans les arbres!



Les tigres, terribles parfois à l'apparence calme et à l'allure majestueuse (ouah!, c'est beau!), vous tirent des petits cercles de feu bien sympas! Juste retour des choses, pour une fois qu'ils n'ont pas besoin de sauter dans ces cercles de feu comme au cirque!



Vous commencez à fatiguer? No problem! Une délicate sirène vient des profondeurs pour vous soutenir, morrl!

Les ballons dirigeables apparaissent de temps à autre pour vous pourrir la vie un peu plus!



Certains passages nécessitent un timing serré. Évitez les flèches ou les rochers et foncez vous occuper de ces ennemis bien accapants!



FACE A FACE : THE HOOK CONTRE SUPER GHOULS'N'GHOST

Pourquoi un tel challenge? Tout simplement parce que ces deux jeux ont été programmés par la même équipe et qu'ils constituent le même genre avec progression et baston! Super Ghouls'n'Ghost efface Hook par son intérêt puissant et sa difficulté bien plus grande. Mais les deux jeux se rapprochent en ce qui concerne la qualité graphique et sonore. Hook, malgré le problème de la lenteur générale, ne subit pas ces terribles saccades et ralentissements que l'on trouve dans Super Ghouls'n'Ghost. Les univers sont bien différents; alors, à vous de choisir bien que Super Ghouls'n'Ghost reste, à mon avis, le meilleur jeu du genre pour l'instant.



The Hook bénéficie d'une réalisation magnifique qui fait honneur aux capacités de la Super Fami-com. Graphisme, animation ou musique, tout est réussi et l'on appréciera particulièrement la maniabilité du personnage, qui est un modèle du genre. L'action est parfois assez répétitive, mais cela est compensé par la possibilité de traverser des étendues d'eau à la nage, de voler pour franchir certains passages, ou encore pour tenter de découvrir les vies et les bonus dissimulés dans le ciel. On peut seulement regretter que le jeu soit un peu trop facile, d'autant plus que l'on dispose de continues illimitées permettant de terminer le jeu assez rapidement. Mais qu'importe, je m'éclate vraiment avec ce jeu. C'est le deuxième jeu de Sony sur la SFC et il est clair que le grand nippon est décidé à mettre le paquet pour l'imposer dans l'univers des jeux vidéo. Encore!

AHL



Quel régal que ce Hook sur Super Fami-com! Même si vous n'avez pas aimé le film (ce qui est mon cas), vous ne pourrez vous empêcher de vibrer au son de la musique philharmonique et aux graphismes somptueux de cette conversion console: c'est du grand spectacle, je vous le dis! Le personnage répond au doigt et à l'œil aux manœuvres (genre, il vole dans les airs, le pied! et les graphismes des décors tuent littéralement. Malheureusement, le jeu est trop facile et même, quelquefois, un peu répétitif dans les actions menées par Peter Pan. De plus, il faut un temps pour s'habituer à l'animation générale (scrolling et mouvement des personnages) qui est lente au possible. Je ne parle pas des quelques fois où cela ralentit ou saccade, non! Mais le jeu en lui-même se joue dans une espèce d'inertie lente, c'est un peu dommage. Mais moi, j'adore quand même, j'y joue et j'y rejoue, c'est trop bon!

OLIVIER



- DES DÉCORS SUBLIMES, UN VRAI RÉGAL POUR LES YEUX!
- UNE MANIABILITÉ DE REVE POUR LE PERSONNAGE.
- DES MOUVEMENTS HYPER RÉALISTES POUR LES SPRITES.



- UNE TROP GRANDE FACILITÉ POUR TERMINER LE JEU.
- UNE ANIMATION QUI EST BIEN LENTE; ON S'Y HABITUE MAIS QUAND MEME...



ÉDITEUR : EPIC
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE :
8 MB
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 18
SON : 18
TOTAL : 90%



J'AI
DÉJÀ
VU
ÇA
QUELQUE
PART !



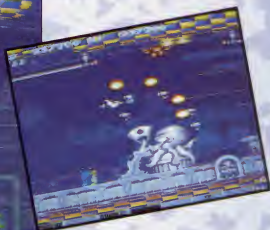
PARODIUS



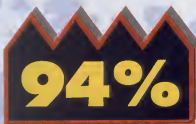
La barre située en bas de l'écran contient plusieurs cases qui s'allument lorsque vous attrapez une pastille d'armement.

Une pastille apparaît lorsque vous vous débarrassez d'une vague d'ennemis. Vous la gobez et hop, une case de la barre d'armement s'allume. Si vous pressez sur le bouton adéquat, le bonus de la case allumée est endoché.

Ce mécanisme peut se faire automatiquement ou manuellement. Il est aussi possible de combiner plusieurs bonus d'armement.

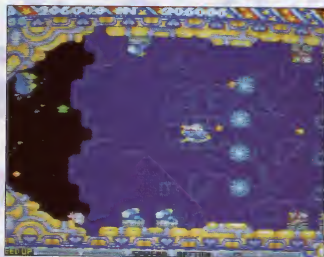


Gradius, Salamander, Nemesis, ces noms mythiques vous embrouillent et vous ne vous y retrouvez plus. Ce n'est pas grave, ce qui compte, c'est s'éclater avec de bons shoot-them-up et de manger du Konami à toutes les sauces sur les meilleures consoles! Pour clôturer en beauté une longue série de shoot-them-up, cette firme de rêve nous propose une sorte de synthèse de tous les jeux du genre sortis sous leur label. Ils'agit, en fait, du cinquième et dernier volet de la série des Gradius et l'on retrouve tous les vaisseaux et ennemis de la série. Comme les concepteurs avaient dû boire un petit coup de trop lors du développement de Parodius, on retrouve aussi des éléments d'autres hits de Konami comme Twin Bee (Gueno! Gueno!). Les cloches colorées, le vaisseau de Twin Bee, les clones transparents: tout y est! Les éléments repris de Gradius et des autres titres sont toujours adaptés dans un esprit délibérément farfelu et dans un humour débridé (si l'on peut dire!). Le principe d'armement évolutif avec la barre de choix, adapté de Gradius, est présent en mode automatique ou manuel; à vous de récolter le plus de capsules d'armement. Il est possible de choisir quatre vaisseaux parmi les classiques Vicviper, Octopus, Twinbee et Pentarou. On peut de même paramétrer la barre d'armement évolutif. Bref, Parodius parodie avec bonne humeur les principaux shoot-them-up existant sur consoles.





PLUSIEURS VAISSEAUX SONT PROPOSÉS, QUATRE EN TOUT.



On peut aussi choisir Twin Bee ou encore Pentarou comme sur ce cliché. Pentarou le pingouin peut se protéger à l'intérieur d'une bulle.

Il y a Viciper qui provient de la série des Gradius. Ces armements possibles sont le missile, le double, le laser, l'option-clone et le bouclier.



- DES DÉCORS, DES ENNEMIS, DES ITEMS TROP NOMBREUX POUR ÊTRE RÉNUMÉRÉS ICI.
- DES GRAPHISMES FINS, PRÉCIS, COLORÉS À MORT ET FOLLEMENT RIGOLOS.
- UNE BANDE SON À TOMBER PAR TERRE AVEC DES AIRS CONNUS, PASTICHÉS, VENANT MEME DE L'OPÉRA.
- UN SYSTÈME D'ARMEMENT ÉVOLUTIF D'ENFER.
- PAS DE RALENTISSEMENT, ON EST LOIN DE SUPER R-TYPE!



• HEINT, QUOI?



Et voilà un niveau qui ressemble étrangement à Gradius III avec ses sprites de bulles qui se séparent en plusieurs nouvelles bulles sous le feu de votre vaisseau.

Un énorme vaisseau qu'il faudra contourner à la manière du vaisseau-mère du troisième niveau de R-Type.



Un boss, fervent adepte de Sumo qui s'amuse à faire trembler le décor en sautant à tout bout de champ; cela fait tomber des rochers sur votre vaisseau.



Votre vaisseau *Viviper* vient de bénéficier du bonus, le faisant grandir et lui donnant le pouvoir de se débarrasser de tous ses ennemis par simple contact. Le vaisseau est alors un sprite énorme. Ici, il est en train de perdre son effet dévastateur.

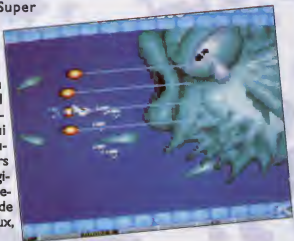


FACE A FACE : PARODIUS CONTRE GRADIUS III



La comparaison était inévitable parmi tous les shoot-them-ups déjà existants sur Super Famicom qui ont bien du mal à arriver à la cheville de Parodius. En effet, Parodius reprend le système d'armement de ce jeu ainsi que sont vaisseau et quelques éléments de niveaux (comme celui du château plein de bonbons, dans lequel il faut se frayer un chemin à coups de bastos!). Malheureusement, Gradius III lui aussi, a du mal à lutter et ceci pour plusieurs raisons. Dans ce dernier, les sempiternels ralentissements (coutumiers à l'époque) le placent loin derrière Parodius. De plus, il n'est pas aussi original et varié que son nouveau grand frère. Enfin, il est moins beau graphiquement et musicalement. Vous devez acheter Parodius dans tous les cas de figure: si vous possédez déjà Gradius III, si vous ne possédez aucun des deux, si vous possédez tous les shoot-them-ups sur Famicom, etc...

ACHETEZ LE !



Un poisson qui grossit considérablement au risque de couvrir les 3/4 de l'écran et de toucher mortellement votre vaisseau. Un effet de zoom bien intéressant!



Super, sublime, incroyables! Après Super Aleste et avant Axel, ma Super Famicom connaît de plaisir, à moins que cela ne soit moi! C'est l'heure des bilans chez Konami avec cette sublime synthèse humoristique dont nous connaissons déjà la version Super CD rom NEC. La version Super Famicom est plus jolie graphiquement (la palette plus étendue de la Famicom y est pour beaucoup) et meilleure techniquement. Elle est aussi plus difficile et ce n'est pas pour dire, tant mieux pour la durée de vie! Mais c'est surtout la bande son qui tue littéralement, le délire! Tout à été fait dans ce jeu pour qu'on ne puisse trouver aucune critique à part celle habituelle portée contre les shoot-them-ups et leur répétitivité. Parodius sur Super Famicom, j'adore et j'en redemande! Une cartouche inévitable pour ceux qui aiment le genre.

OLIVIER



Au fil du temps, on s'aperçoit avec une certaine satisfaction que l'éditeur vedette, Konami, fait un travail de plus en plus remarquable sur Super Famicom. Avec Parodius, cette impression est une fois de plus renouvelée et de quelle manière. Autant vous le dire tout de suite, Parodius est le meilleur jeu de tir sur Super Famicom. Complètement délirant dans les sprites, on retrouve tout un tas d'animaux à pisser de rire, c'est principalement au niveau de l'action et de la gestion des sprites que Parodius fait très fort. Il n'y a pas un ralentissement, même lorsque l'écran regorge et déborde de vaisseaux dans tous les sens, toute l'animation reste parfaite. Les idées, comme passer sous une énorme déesse qui fait tout l'écran de hauteur, sont également excellentes. Vous pouvez y aller sans crainte, Parodius est un titre gigantesque.

J'm DESTROY



EDITEUR : KONAMI
GENRE : SHOOT-THM-UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINU : 3

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 17
TOTAL : 94%

SUPER FAMICOM

DES ROBOTS 100% METAL!

Les caractéristiques des personnages qui vont entrer en piste, sont d'une brièveté et d'une laideur à mourir. Ici, le JACK BLEU, est le plus grand, mais le moins amical. Il s'appelle Gou Gouda, et ça va s'inventer peut-être Médicament quand tu nous tiens!... Enfin bon, on ne va pas en faire un fromage.



METAL JACK



• ON RECHERCHERA EN VAIN LA MOINDRE QUALITÉ.



• LE JEU N'EXPLOITE ABSOLUMENT PAS LES CAPACITÉS DE LA SFC.
• L'INTÉRÊT DE JEU EST TOTALEMENT ABSENT
• ON S'ENNUIE DES LES PREMIÈRES SECONDES

Sur une planète, qui, je crois, répond au superbe nom de Terre, en l'an de grâce 2015, il se passe des choses vraiment pas très catholiques. Jugez plutôt: de vil envahisseurs ont violé le territoire des humains! Nooon!! Si!!! Et ils auraient en projet de tout faire sauter, dans le seul but de faire plaisir à leur Roi Cominutsoup, qui trône fièrement quelque part au milieu de la Galaxie. C'est, en effet, son anniversaire, et il désirerait un superbe feu d'artifice à la fin de la réception qu'il va donner. C'est qu'il se doit de faire plaisir à tous ses invités, qui viennent de loin, parfois, pour approcher et parler au Roi. Evidemment, sur notre bon vieux sol, les instances dirigeantes ne se croisent pas les bras (ça les change un peu!), et décident presque au même moment que l'envahissement, qu'il faut réagir. Sage initiative! Et quelle rapidité de manœuvre! Je sens encore qu'il va falloir que nous y allions. Pardon? Ah, vous vous demandez peut-être qui est ce "nous"? Très bien, on se présente. Nous sommes Ryou, Ken et Gou. Nous nous imposons à vous comme les seuls capables de faire reculer la menace des envahisseurs. Grâce à nos armures de métal et nos armes spéciales, on va régler ça en un coup de cuillère à pot!



Le monstre du premier niveau, en plein milieu d'une ville du Japon. En restant appuyé longtemps sur le bouton de tir, une jauge augmentera votre puissance, que vous libérerez en un clin d'œil. Une bonne décharge en perspective.

L'épée est l'une des armes qui vous sera proposée. Elle est d'une efficacité, je ne vous dis que ça! Même Goulet's pourrait s'en servir. Et oui, ça ne comparait même pas la barre. Et la colonne, en face, à l'air de s'en payer une belle tranchée!



45%



S'il y avait une rubrique "d'au-delà du mois", qui pourrait bien voir le jour d'ici peu, je vous assure que ce pseudo-jeu ferait une entrée fracassante en se plaçant dans le top du top. Plus pourri que ça, c'est pas possible! Franchement, je n'ai rien vu qui serait susceptible de me faire dire le contraire. C'est dû n'importe quoi du début à la fin. Les graphismes, pour de la Super Famicom, sont plus que minables, les musiques sont "petites", la maniabilité est proche de la nullité, et, pour couronner le tout, il y a des vies infinies pour un jeu archi facile à terminer. Non, vraiment, Atlus, l'éditeur, devra repasser son examen d'entrée dans la cour des grands.

TRAZOM



EDITEUR : ATLUS
GENRE : BEAT'EM-UP
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 09
MANIABILITÉ : 12
SON : 10
TOTAL : 45%

**SUPER
FAMICOM**

PGA TOUR

**UN
CHAMPION
POUR L'OPEN
DE GOLF
LE PLUS
PRESTIGIEUX!**



Souvenez-vous, le dernier PGA était remporté par un inconnu, Daly, qui s'était retrouvé qualifié par un pur hasard. C'est maintenant votre tour de vous imposer parmi les meilleurs joueurs du moment. Pas question de hasard pour vous, la console ne vous accordant pas cette faveur. Quatre golfs différents, chacun se jouant sur plusieurs journées (tours! heureusement, sinon on y passerait le jour de l'an!). Contre vous, une soixantaine d'autres joueurs, tous très bons. Saurez-vous faire la différence? Maîtrisez d'abord toutes les techniques du hook au slice, profitez des subites rafales de vent lorsque vous frappez avec le driver (wood 1) pour dépasser les 300 yards, ce qui vous vaudra un ralenti. Tous vos coups fantastiques pourront eux aussi être regardés à nouveau au ralenti, une option du menu vous permettant de revoir vos exploits, dès que vous le voulez. En toile de fond, le chant des oiseaux, les applaudissements, ou les soubres de vos admirateurs lorsque vous manquez un trou de peu. Enfin, un golf digne de ce nom!

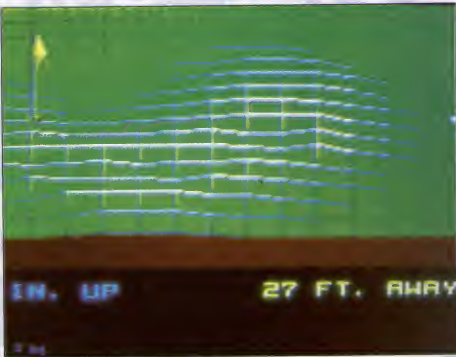


Pour ce qui est du mouvement de la balle, vous ne la suivrez pas de bout en bout. Vous n'aurez que le point de départ et celui de l'arrivée. L'effet est tout de même excellent, jugez-en plutôt par cette arrivée en douceur près du green.

La console choisira pour vous le club le plus adéquat. Ce n'est pas en faisant confiance à la machine que l'on fait de l'extraordinaire, alors prenez des risques. Vous dites? En frappant la balle avec une raquette de tennis? C'est cela oui, vous avez tout compris.



Sur le green, mais aussi à son approche (ce qui distingue déjà la version SFC de la version Megadrive), vous pourrez profiter d'une vue du terrain en relief, afin d'affiner votre coup. C'est ensuite à vous de jouer, de profiter des bosses et des creux, pour créer l'exploit.



95%/67%



Admirez-vous en train de frapper de toute votre puissance! Lorsque vous ne serez pas en plein effort, le sprito du gollour ne sera tout de même pas inerte. Il fera même des mouvements d'épaules pour se décontracter!



- 72 TROUS À DÉCOUVRIR.
- "JOUABILITÉ" EXCELLENTE.
- GRAND RÉALISME GRAPHIQUE ET SONORE.
- NOMBREUSES OPTIONS DE JEU.
- LES CAPACITÉS DE LA CONSOLE SONT UTILISÉES.



- DES GRAPHISMES QUI AURAIENT PU ÊTRE PLUS SOIGNÉS.



Pour chaque trou, vous aurez droit à un survol, dans les deux sens, du parcours. Zooms et rotations sont bien évidemment au programme pour cette vue bien pratique, que les photos ne rendent qu'imparfaitement et qui vaut le coup d'œil.



FACE A FACE : PGA TOUR CONTRE PEEBLE BEACH GOLF

Si l'on regarde les graphismes de ces deux softs, il n'y a aucun doute, le PBG s'en tirait tout de même beaucoup mieux. Notable différence, alors que le PBG ne propose qu'un seul parcours, le PGA en présente quatre! Ce qui fait peut-être la différence entre ces deux produits, c'est leur "jouabilité". Le PGA est beaucoup plus convivial. Trois minutes de jeu et l'on connaît tout, ou presque. Le PBG, quant à lui, nécessite plus de pratique (cf Joypad 9), et son approche est, par conséquent, moins agréable. Un jeu, c'est fait pour jouer, alors autant préférer le plus "jouable"! Bravo PGA!



Cela fait plaisir de voir arriver sur SFC l'un des meilleurs jeux d'Electronic Arts! Tout d'abord, il faut signaler qu'il ne s'agit pas là d'une simple conversion du jeu sorti sur Megadrive. Le jeu sait habilement tirer profit des capacités de la machine, ce qui, en d'autres termes, veut dire que zooms et rotations sont au programme. Ils y a bien sûr d'autres plus. Pour seul exemple, alors que la version MD proposait un relief du green une fois dessus, le PGA SFC lui, vous propose un relief du green et du terrain environnant dès que vous approchez! Cela n'a peut-être l'air de rien, mais c'est pourtant fort utile. Le PGA de la MD était très bon, celui de la SFC est excellent. Le meilleur golf sur cette machine.

T.S.R.



Alors là, c'est la déception totale. J'adore le golf sur console et sur micros et je possède toutes les simulations sur Famicom. J'attendais beaucoup de PGA TOUR Golf et je tombe de haut avec des graphismes ultra dépouillés (quelques arbres autour du green) et une animation saccadée. Vous me direz que c'est normal vu les déplacements en 3D avec des vues à la manière d'une caméra qui serait placée sur la balle. Mais ceci n'excuse pas cela quand l'esprit ludique s'en ressent négativement. Les reliefs ne sont visualisables qu'après coup, lors de graphismes style fractale; il est trop tard pour juger. Le tout reste brouillon et le manque de réalisme est terrible. Seul point positif: les vues d'avions du terrain avant un parcours. Un golf à éviter.

OLIVIER

EDITEUR : IMAGINEER /
ELECTRONIC ARTS
GENRE : GOLF
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1 A 4
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 18
SON : 16
TSR : 95%
OLIVIER : 67%

**SUPER
FAMICOM**

**DES NINJAS
À CARAPACE
POUR
UNE
BASTON DU
TONNERRE !**



TURTLES IN TIME



Les robots seront
parmi les ennemis
les plus dangereux.
Je ne vois pas
comme on va s'amuser
dans le futur...
N'oubliez pas, comme
je l'expliquais à
Olivier, que le seul
robot gentil est le
grille-pain!



Schredr, l'ultime vilain, l'affreux parmi les affreux, a ré-
lisé le crime du siècle. Non, non, il n'a pas enlevé G.
Bush, j'ai parlé de crime, pas de délivrance. Il a emmené
la Statue de la Liberté! La France peut faire des cadeaux,
ils sont perdus! Bref, les patriotiques tortues ne peuvent lais-
ser impuni un crime de cette ampleur. C'est un symbole nation-
al qui est atteint! Sans plus attendre, deux d'entre elles par-
tent, les autres finissant la pizza tout juste achetée chez Dédé,
l'épicier italien du coin de la rue. Après quelques combats
menés à la sueur de leur front de reptile, les tortues verront
Schredr s'enfuir au travers d'une porte temporelle! Pas un ins-
tant d'hésitation, les tortues foncent tête baissée! A elles
d'explorer la préhistoire, la grande époque de la piraterie, le
XIX^{ème} siècle et le futur! La Statue réintégrera-t-elle sa place?
Réponse après une dizaine de pizzas!

Une projection explosive réalisée avec brio... enfin, surtout avec un adversaire réticent aux cours
de morale. L'utilisation de cette prise évite aux autres adversaires de vous atteindre, même si les
armes de jet peuvent, quant à elles, toujours vous toucher.

93%

Aliens à midif-
Promis, ce n'est
pas moi qui ai in-
vité Patrick Du-
pond à manger!



Du surf dans les égouts! Les tortues s'en donnent à cœur-joie! Rien de difficile ici, esquiver les quelques mines et défoncer à grands coups de n'importe quoi (sauf de grille-pain!) le bateau de votre ennemi.

Les Tortues Ninja, c'est aussi des moments comiques, comme on en voit dans les films. Rien à voir avec les comics! Le jeu propose d'ailleurs une option de jeu en mode Comics. Dans ce mode, les tortues auront l'air plus sournoises et plus agressives. C'est tout de même mieux que leur air naturellement niais.

Le danger ne viendra pas des seuls hommes apparaissant à l'écran. C'est ici un génat au regard qui tue. Dans la préhistoire, ce seront des dinosaures qui chargeront, au temps des pirates, un bateau passant en fond d'écran qui tirera des boulets atterrissant sur le pont de votre bâtiment... et ainsi de suite.



- UNE MAÎTRISE TECHNIQUE PRESQUE PARFAITE.
- DES NIVEAUX PROPOSANT UNE ACTION DE FORME VARIÉE.
- LES DÉTAILS HUMORISTIQUES RAPPELANT QU'UN JEU, C'EST FAIT POUR S'AMUSER.



- LES CAPACITÉS DE LA CONSOLE AURAIENT PU ÊTRE PLUS EXPLOITÉES.
- LE NOMBRE DES PRISES EST BIEN RESTREINT.
- LE JEU EST TROP FACILE.



C'est une fois de plus April qui vous annonce le crime. La réaction virulente des tortues est donnée en japonais, heureusement, car ce doit être sûrement grossier. Si ça ne l'était pas, ce serait stupide, alors autant avoir du tong.



Soul effet technique spécial
de ce jeu, la projection zoomée.

Admirez le travail.

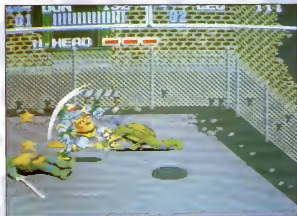
La prise étant des plus faciles à réaliser,
autant dire que vous la verrez souvent
cette image.

FACE A FACE TORTUES NINJA CONTRE RUSHING BEAT



Rushing Beat est, tout comme le présent jeu, un soft de baston pour deux joueurs. Pourtant, les Tortues gagnent la lutte sur plusieurs points. Tout d'abord, les niveaux sont plus variés (surf, course à la F-Zéro, bagarre en ascenseur...) mais l'action aussi, puisqu'il n'y a pas que des agresseurs humains. Rushing Beat était très répétitif, toujours les mêmes ennemis, la seule variation venant des décors. Les Tortues sont

aussi mieux animées. Bref, sur tout la ligne, les Tortues l'emportent.



Un boss coriace que celui-ci ! Laissez le tirer, et chargez !
Une bonne volée de coups devrait suffire à le calmer...
définitivement.



C'est incontestablement avec un brio que les Tortues Ninja font leur entrée sur SFC. De l'action à cent à l'heure où l'on ignore les ralentissements, à une ou deux rares exceptions. Si il y a actuellement un très bon jeu de baston sur SFC, c'est celui-là. Mais attention, il faut aussi savoir que les concurrents directs de ces charmantes tortues, du nom de pittoresques, les Battletoads pour ne pas les nommer, ne devraient pas tarder à montrer le bout de leurs narines frétilantes. Si les Tortues Ninja enflamment l'écran, les crapauds, eux, devraient le crever. Malgré tout, cela n'empêche pas les Tortues d'être le Top du moment, car même si le jeu est bien facile, il est formidable.

TSR



Avec nos tortues bouffes de pizzas, on peut toujours être sûr que ça va bastonner à donf ! On ne risque donc pas d'être déçu, d'autant plus que Konami a mis le paquet sur la réalisation, qui est superbe. Il est inévitable que les jeux de baston aient une action assez répétitive, mais Konami a eu l'excellente idée d'introduire dans le jeu des séquences différentes, comme la traversée des égouts ou la course à la F-Zéro, qui apportent une agréable variété à l'action. C'est beau, ça bouge bien, y'a plein de surprises et l'action ne manque pas de punch ! Ah, ce n'est pas un jeu pour les intellects, mais quel pied on prend à lasser les méchants, ou à les fracasser sur le bitume... C'est trop bon ! A deux, c'est encore plus super, bien que le jeu devienne un peu trop facile. Au cas où vous n'auriez pas compris, je précise que j'adore ce jeu.

AHL



EDITEUR : KONAMI
GENRE : BASTON
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17
NOTE : 93

SUPER FAMICOM

LA FUREUR DU DRAGON !



Comme tout dragon qui se respecte, il crache du feu pour se défendre. Du feu, oui, mais comme si c'était une lance à incendie. Avec le niveau de puissance, on bas, vous n'en auriez cependant pas constamment. À vous de jauger la quantité nécessaire pour tel ou tel ennemi. Vous seriez assez ridicule s'il ne vous restait que deux gouttes de pétrole pour finir!

SYVALION

Depuis maintenant trois siècles, le règne des colosses de métal est à son apogée. Il n'y a plus de place pour l'être humain, qui a été littéralement relégué à l'arrière-plan de l'histoire. Plus aucune personne faite de chair et de sang n'a son mot à dire dans ce milieu complètement fou et sanguinaire. Cependant, et ce, malgré tous les risques encourus, certains humains ont réussi à fuir cette contrée de malheur, pour se réfugier sur une autre planète, beaucoup plus sûre. De là, ils ont réussi, à force de travail, de courage et d'acharnement, à construire le robot de métal qui leur permettrait d'en finir une bonne fois avec toutes ces horreurs. Ils l'ont baptisé Syvalion. Un nom de code pour une espèce de serpent gigantesque qui mesure au moins 2 kilomètres de longueur! Ce "monstre" devait mettre fin à toutes les exactions sangui-
naires qui font le lot quotidien de millions d'êtres humains, hagards et drogués. Seulement, il y avait un hic. Qui allait piloter ce Dragon? Personne n'était assez courageux et en pleine santé pour réaliser cet exploit. Heureusement que vous êtes là! Que deviendrait-on sans vous!

Il existe une option où vous devez vous essayer à un parcours particulier, qu'il vous faudra effectuer en un laps de temps assez court, tout en pulvérisant bon nombre de monstres. Il est certainement fait cela pour essayer de relever l'intérêt du jeu? Dois-je vous dire s'ils ont réussi?



• LES MUSIQUES SONT EXCELLENTES



• LA MANIABILITÉ EST MÉDIOCRE
• ANIMATION EN DESSOUS DE LA MOYENNE
• INTÉRÊT DE JEU TRÈS FAIBLE TROP FACILE

Les monstres de fin de niveau ne sont vraiment pas très forts, mais ils sont assez collants. De toute façon, ce n'est pas très grave lorsqu'on sait que vous avez des vies infinies et que vous reprenez toujours là où vous êtes mort!



Si vous jetez un oeil sur le nom de l'éditeur, vous verrez facilement qu'il a fait connaître leur nom davantage en vendant des disques et des cassettes qu'en figurant sur les boîtes des jeux vidéo. Enfin, toujours est-il que pour une première, ce n'est franchement pas une réussite. La seule chose potable, à mon goût, étant la musique, je crois ne pas trop me tromper en vous disant que ce soft est beaucoup trop facile, qu'il souffre d'un manque d'intérêt évident et qu'il est loin d'apporter une pointe d'originalité quelconque. On connaissait déjà, en effet, Saint Dragon sur micro, qui était autrement plus attractif que ce truc. Bref, vous avez tous compris, à moins d'être un Ouglet'sien, à ce jeu, il ne faut pas y toucher! **TRAZOM** ☹️

ÉDITEUR : TOSHIBA EMI
GENRE : SHOOT THEM UP
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINU : INFINIS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 13
SON : 14
TOTAL : 49%

49%



**UNE
BASTON
MONSTRE !**

KING OF THE MONSTERS

Comme si la terre n'avait pas assez d'ennuis comme ça, des monstres, apparus grâce aux innombrables déchets atomiques stockés un peu partout -dont chez Dédé, qui me fait dire qu'il faudrait penser à les enlever parce que ça brille dans la nuit, et que cela le gênent, depuis peu, semer la zizanie dans l'ancestral Japon. Vous allez me dire "on s'en f... c'est pas chez nous!". Ah, ah! Inconscient que vous êtes! Une fois le Japon conquis, ils viendront certainement en Europe! Ces colosses de plusieurs dizaines de mètres de haut, et pesant plusieurs milliers de tonnes, viennent en ville et font de grandes parties de catch! Conclusion, c'est une catastrophe pour les humains qui tentent, comme ils le peuvent, d'enrayer le fléau grâce à leurs tanks, avions, vaisseaux... et autres jouets qui amusent fortement les cousins de Godzilla. Le but du jeu est simple: tout casser, les maisons des gens, leurs voitures, leurs usines, leurs belles rues et la figure de votre gigantesque adversaire. Mais sachez être cool, épargnez les grille-pain!

Et hop! Attrape! Tu l'as vu mon jouet! Et pan dans l'oeil - Ah! ah! même pas mal, mais prends ce rayon de la mort entre les dents! - Eh, eh! Ridicule, attrape donc ce coup de tête nucléaire! Voilà en gros, le discours de ces monstres au QI de mouche bleue et en plus, cela vous résume du même coup toutes les astuces de ce jeu.



Voilà les quatre gros noumeurs au programme. Un insecte géant, un pseudo Ultraman, un golem de pierre de magicien 437m niveau et une horreur qui doit venir de chez Lovecraft ou Howard. Bref, il n'y a que des catcheurs aux mines sympathiques, on croirait le gouvernement français.

Chaque créature possède son attaque spéciale. Rien de foudroyant, mais ça sert toujours dans les moments difficiles. Pressez simultanément les boutons Y et B pendant quelques secondes et vous obtiendrez les effets désirés.



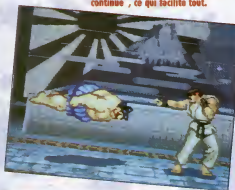
73%



Au début de ce jeu : la destruction systématique de l'air du jeu. Plus vous détruisez de choses en ville, plus votre score sera élevé. Alors, entre deux prises, pensez à écraser une ou deux maisons, à éclater à gros coups de poings un building et à piétiner le Giant Stadium. Vous voulez vous défoncer, vous voilà servi.

N'oublions tout de même pas qu'il s'agit de catch! Alors, pour vous le prouver, une prise qui pardonne tout a fait, mais qui n'est tout même pas aussi agréable qu'un massage thaïlandais. Après tout, chacun son truc. Le nombre de prises est peu varié, mais toutefois suffisant pour ne pas ressortir tout le temps la même prise. C'est une chance!

Difficile de couvrir cet adversaire qui se relève tout le temps. Le temps de chaque combat étant limité (vous décidez cependant de la longueur du round), vous aurez bien du mal à réussir le premier coup. Heureusement, il y a aussi 12 "continues", ce qui facilite tout.



FACE A FACE : KING OF THE MONSTERS CONTRE STREET FIGHTER II

Aïe! Difficile challenge pour le Roi des Monstres! Que dire? Tout d'abord, que la capacité de la cartouche n'est pas la même, ce qui explique que KOM soit moins réussi que STII. Néanmoins, alors que dans STII, les prises ne se comptent plus, elles tiennent, pour KOM, sur les doigts de la main! Les graphismes de KOM, comparés à ceux de STII, paraissent grossiers et animation et son ne sont pas de taille à lutter. KOM est donc bien loin du top des jeux de baston.



La voici enfin la conversion tant attendue du jeu de la Neo Geo. On est plutôt déçu. Ce qui faisait (implicitement) le charme de la version Neo Geo, c'était tout autant l'originalité du jeu que les graphismes époustouflants. On ne peut pas dire, pour cette version SFC, que les graphismes soient de top niveau, et l'on ne fait pas dans l'original, on se contente d'une conversion de toute façon. Le jeu est amusant, surtout à deux, mais seul, on se lasse très vite. Pourtant, la maniabilité est excellente et les sons particulièrement percutants. Dur à apprécier, surtout lorsque l'on connaît la version Neo Geo.

T.S.R.



Eh, les mecs, halte à la truanerie! Cette conversion n'est qu'un simple transcodage bitmap de la version Neo-Geo non retrouvée. Je le sais car les couleurs sont bien moches pour de la Super Famicom. En dehors de ce petit détail rageant, la maniabilité est excellente et l'on retrouve les sensations de ce grand jeu de haine et de puissance! A deux, le jeu est génial. Seul, vous vous amusez quand même mais pas trop longtemps. Je ne peux donc mettre la note maximale que ce jeu aurait pu mériter s'il avait été mieux réalisé, bichonné par les développeurs! Un bon petit jeu quand même pour les pacifistes et les poètes!

OLIVIER



• DES SONS
TRES BONS.
• UNE ANIMATION
JAMAIS
MISE EN DÉFAUT.



• UN INTÉRÊT LIMITÉ
(CE N'EST PAS
LA NEO GEO).



EDITEUR : TAKARA
GENRE : BASTON
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : 12 MAX

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 15
TOTAL : 73%

ARKADOID



SUPER FAMICOM

• Console SuperFamicon + 2 manettes + Price Postal + Alimentation + Jeu SnakeRider	1 490 F
• Console SuperFamicon + 2 manettes + Price Postal + Alimentation + Jeu Street Fighter II	2 250 F
• Street Fighter II	790 F
• Magic Sword	590 F
• Marcs II	499 F
• F-Zero	390 F
• Rushing Beat	590 F
• Minis Kart	690 F
• Hawk	590 F
• Paradus	590 F
• Golden Fighter	690 F
• Metal Jack	590 F
• Phoenix	590 F
• SnakeRider	290 F
• Adaptation SRES	1 90 F
• Shogun	590 F
• Super Ghost'n Ghost	499 F
• The Simpsons	590 F
• Blazcom	590 F
• Adam's Family (U.S.)	549 F
• Princes of Persia	590 F
• F1 Super Driving	590 F
• King of Monsters	590 F
• California IV	499 F
• Adaptation Universel	390 F
• Turtles IV	590 F
• Contra	590 F
• Secret Doll (U.S.)	449 F
• Subnautica	590 F
• Wrestling Mania	590 F
• Dino War	590 F
• Captain Sabata	590 F
• Ultimate Football	590 F

MEGADRIE

• Alimentation secteur	1 50 F
• Wonder Mega	4 990 F
• Adaptation Jeux Jap	99 F
• Console MD Jap	949 F
• Donald Duck	345 F
• Chuck Rock	449 F
• Monoco G.P. II	449 F
• Greyranger	449 F
• Twinkle Tale	449 F
• Badman	395 F
• Bulls vs Lakers	449 F
• The Simpsons	449 F
• Grand Slam Tennis	449 F
• Thunder Force IV	449 F
• Simpson vs Space Mutant	449 F
• Olympic Gold	395 F
• Splatter House II	449 F
• Sonic	299 F
• David Robinson's	449 F
• Arch Rival	449 F
• Krusty's Fun House	449 F

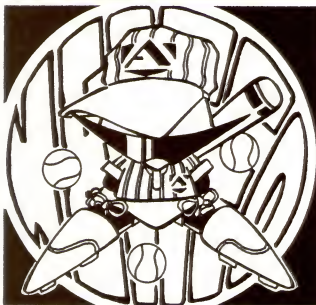


NEO GEO

• Console II, Geis + Alimentation + Joystick 2 420 F

• Fatal Fury	1 090 F
• Mutation Nation	1 090 F
• Sangoku	990 F
• Rigby	890 F
• Riding Hero	990 F
• Soccer Bowl	1 390 F
• Baseball Star II	1 390 F
• Burning Fight	990 F
• Crusad Sword	990 F
• King of the Monsters II	1 390 F
• EightMan	1 090 F
• Robin Army	990 F
• Alpha Mission II	990 F
• Trash Rally	1 090 F
• Cyber Lip	890 F
• Ninja Commando	1 090 F
• Andra Quares	1 090 F
• The Super Spy	890 F
• King of the Monstres	990 F
• Sheep Pilot	890 F

• paraitre : Word Hero - Art Fighting



CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU SOULBLADER

1 690 Frs

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU STREET FIGHTER II

2 250 Frs

SUPER FAMICOM

• Street Fighter II	790 F	• Adaptateur SNES	190 F	• RGB cable	390 F
• Battle Tank	549 F	• Mario World IV	499 F	• F-Zero	390 F
• Soulblader	590 F	• Joe & Mac	590 F	• Super Ghouls'n'ghost	499 F
• Castelvania IV	499 F	• Zelda III	590 F	• Contra	590 F
• F1 Exhausted	590 F	• Wrestle Mania (US)	590 F	• Rushing beat	590 F
• Rammie 1/2	590 F	• Shanghai	590 F	• Battle Blaze	590 F
• Magic Sword	590 F	• Magic Sword	590 F	• The Simpsons	590 F
• Krusty's fun house	590 F	• Tortue Ninja IV	590 F	• Mario kart	590 F

Cassette vidéo Spécial Salon de Chicago "Super News" MD + SFC: 100 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs. sauf Neo Geo



Metz: 8 rue des Augustins Tél: 87 36 36 05

Chalon sur Saône: 12 rue de la Citadelle 71100 Tél: 85 93 07 77

Besançon: 7 Avenue du Parc 25000 Tél: 81 51 74 73

Cocher le magasin de votre choix pour renvoyer le bon de commande

- ☐ ARKADOID: 8, rue des Augustins 57000 Metz Tél: 87 36 36 05
☐ ARKADOID: 12, rue de la Citadelle 71100 Chalon sur Saône Tél: 85 93 07 77
☐ ARKADOID: 7, Avenue du Parc 25000 Besançon Tél: 81 51 74 73

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____ VILLE: _____ TEL: _____

Titre _____

Qté _____

Prix _____

Frais de port +
Total à payer

Pour les frais de port
téléphoner au
87 36 36 05

REGLEMENT:

☐ CHEQUE

☐ CARTE BANCAIRE

SIGNATURE

☐ MANDAT

N° _____

☐ CONTRE REMBOURSEMENT

Date d'expiration: ____ / ____ / ____

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis. Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO

LYNX

**EH,
MOI,
JE PREFERE
LE HOCKEY,
O.K.?!**



- LES OPTIONS SONT ILLIMITÉES.
- LA MANIABILITÉ DU HOCKEYEUR EST EXCELLENTE.
- ENFIN DE VRAIES REGLES RESPECTÉES.
- LES GRAPHISMES SONT DE TRES BONNE FACTURE.
- LE RÉALISME EST VRAIMENT DE MISE.



• L'AMBIANCE SONORE EST MOYENNE.

HOCKEY



N'avez-vous jamais rêvé d'être un jour une véritable vedette du hockey sur glace? Si! Comme je vous comprends! Moi aussi j'aurais voulu être un artiste. Marquer des buts avec un palet qui vultige à 180 km/h! Faire des glissades sur une patinoire toute blanche et toute fraîche, mettre des coups de poings dans la gueule du premier qu'est pas content, écrabouiller les doigts d'un mec à terre. Ouais, je sais, c'est pas très propre, mais on nettoie après, alors. De toute façon, l'essentiel c'est de marquer. Le plus de fois possible, dans n'importe quelle position. Marquer. Le maître-mot est lâché! Marquer. Que ce mot est doux à l'oreille d'un hockeyeur! Quelle immense joie que celle d'inscrire le but de la victoire une minute avant la fin d'un match décisif! C'est exactement ce qui va vous arriver avec ce jeu. Avec une ribambelle d'équipes américaines et canadiennes (22), vous allez devoir vous affronter dans un championnat explosif. Des équipes dont vous pourrez niveler les capacités aussi bien en attaque, en défense, en baston(!), en tackle, en tir etc... En tout, des milliers de combinaisons sont possibles. Après, c'est comme la réalité, grâce aux options où vous pourrez choisir la durée du match, l'acceptation des vraies règles pro, etc... Il vous est même possible de ne faire que de la baston ou des tirs aux buts (vous prendrez la console dans le sens vertical, si si!).



C'est frappant comme ce jeu ressemble étrangement à Mario Lemieux Hockey sur Megadrive! Enfin, bon, ne polémiquons pas là-dessus. Après tout, tout le monde a le droit de faire des jeux de hockey, non? Toujours est-il que ce soft que j'ai entre les mains est réellement une franche réussite. A tous les points de vue? On sent vraiment le jeu fini. Toutes les options et combinaisons possibles sont là pour en témoigner. Les graphismes avec de superbes plans rapprochés pour l'engagement ou le tir au but, sont idéalement dessinés. C'est vraiment, une fois de plus, du grand art de la part d'Atari, et c'est surtout le bienvenu, car un jeu de hockey sur Lynx, ça ne court pas les magasins, alors sachez saisir votre chance!

TRAZOM

EDITEUR: ATARI
GENRE: SIMULATION
SPORTIVE
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
NOMBRE DE JOUEURS:
1 OU 2 (COMLYNX)
CONTINUE: PASSWORD

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 17
SON : 14
TOTAL : 92%

92%



**MOI,
JE PARIE
SUR
DRACULA!**



Qui se
cache
dans ce
cercueil?



CASTELVANIA IV

**SUPER
NINTENDO**

Le meilleur jeu de progression (avec Super Ghouls'n' Ghosts) à scrolling multidirectionnel et en vue de profil, arrive enfin sur Super Nintendo. Si vous voulez connaître la signification de ce "4", sachez que ce jeu est la version Super Nintendo du Castlevania 3 de la NES américaine (pas encore sorti chez nous). Dans les épisodes 1 et 2 de la série, Dracula avait été vaincu puis était réapparu pour se reprendre une deuxième baffe. Le héros de ce Dallas macabre, version console Nintendo, s'appelle Simon Belmont. Son métier est de chasser les créatures du mal et son arme favorite, le fouet, schlack! Mais je pense que tous, vous savez cela par cœur. Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que Simon retrouve donc le Comte Dracula dans cet épisode sur Super Nintendo. Il ne le retrouvera en personne, en fait, qu'au 14ème niveau pour une confrontation sois-disant définitive; ils disent ça à chaque fois! Avant, Simon devra traverser un max de lieux mal famés avec des boss de fins de niveaux bien connus dans le milieu comme la momie, Frankenstein, le Golem, etc... Simon pourra récupérer des items de points, de santé (des cœurs) et d'armes de jet.

Une scène terrible! Simon saute sur ce lustre énorme qui se balance lentement de gauche à droite. L'effet est saisissant puisque cet énorme objet se balance en utilisant la mode 7 de la Super Nintendo qui lui permet d'effectuer des rotations.



- DES GRAPHISMES QUI FONT FRISSONNER DE RÉALISME MACABRE ET UNE BANDE SONORE QUI GLACE LE SANG!
- UNE ANIMATION PARFAITE ET DES EFFETS SPÉCIAUX SIDERANTS LORS DE CERTAINS NIVEAUX
- UNE "JOUABILITÉ" ET UNE DURÉE DE VIE D'ENFER



- AVEC LES MOTS DE PASSE, ON TRICHE, HOU!
- C'EST TOUT!



Comment ne pas adorer ce superbe jeu de combat, de progression, d'adresse et son ambiance sordide! Les graphismes et la bande sonore sont superbes de réalisme sombre et froid. Le jeu est immensément vaste et regorge d'ennemis différents. Pas de problème donc pour sa durée de vie, vous allez passer du temps sur Castlevania 4! Les ralentissements sont absents alors qu'ils sont malheureusement présents sur d'autres jeux de la même fourchette. Je vous conseille le niveau où tout le décor tourne sur lui-même, avec des effets techniques géniaux. Ça blaste à tout va et les items à récupérer sont légion. Allez, trêve de bavardages, courez vous procurer ce jeu en attendant Super Ghouls'n'Ghost sur Super Nintendo. **OLIVIER**



ÉDITEUR : KONAMI
NOMBRE DE NIVEAUX : 14
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : 3 + PASSWORD
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

GRAPHISME : 19
ANIMATION : 18
SON : 18
MANIABILITÉ : 18

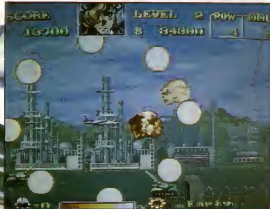




**ON VA EN
FAIRE
QU'UNE
BOUCHEE
DE CES
ALIENS!**



Vous pouvez acheter des armes et même des avions plus sophistiqués si vous réussissez assez d'essais durant vos multiples combats. Celui-ci est le neutralisateur/protecteur. Il est double action comme le doubleur.



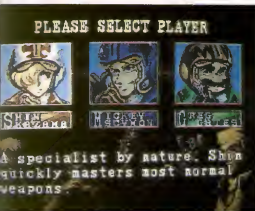
UN SQUADRON



Et voilà, ça recommence! A chaque fois qu'on a le dos tourné, que ce soit pour satisfaire un besoin naturel ou bien pour brancher une console de jeux, on se fait toujours avoir. Les monstres venus de l'espace en profitent pour s'installer, pépères, dans votre jardin ou sur des bases militaires aux alentours, comme s'ils avaient envie de faire joujou. Mais il faut bien qu'ils comprennent que nous ne tolérons aucune intrusion de ce genre. Non, c'est vrai, ils pourraient prévenir avant. Moi, quand je vais chez quelqu'un, je téléphone toujours, au préalable, pour savoir ce qu'ils ont dans le frigo! Eux, non. Ils se contentent de ce qu'il y a, les fous! Enfin, bref, trêve de plaisanterie, et palabrons de choses un peu plus sérieuses. Ces foutus Aliens ont encore envahi la planète. Quand je dis la planète, je veux bien sûr parler de notre chère Terre. C'est qu'on se connaît depuis un bout de temps tous les deux. A la suite de ça, des groupuscules secrets se sont créés pour essayer de faire face dignement à l'envahisseur. Après quelques instants de réflexion, ils ont choisi, devinez qui,

pour faire le sale boulot? Eh oui! Il s'agit bien de vous! Allez hop! au travail!

Ca, j'en suis sûr, ce sont des F-117. Les plus gros avions de jeu. L'avion le plus redoutable du monde!



départ, vous avez le choix pour vous glisser dans la peau de l'un des trois pilotes. Dont une femme. Vous avez respectivement Shin (nouf), Mickey, et Greg... Greg? Mais qu'est-ce qu'il fout là. Mais non, c'est rien, dors! Ah?... Bon.

Oh, les gros avions! On dirait des F-111. Mais ce sont des F-111! Ah ouais, je savais bien que j'avais raison! Tu vois bien TSR que j'avais raison! Quoi? Mais j'ai rien dit, ouf! Ouais, ouais c'est ça!

- UNE TRÈS GRANDE MANIABILITÉ
- DE TRÈS BEAU DÉCORS
- LE CONCEPT EST TRÈS BON
- LE SCROLLING DIFFÉRENTIEL EST EXCELLENT

- MALHEUREUSEMENT LES RALENTISSEMENTS!

Ce shoot'em up à scrolling horizontal sorti au Japon sous le nom d'Area 88, n'est pas ce qui s'est fait de plus original, mais cela fait tout de même plaisir de le voir enfin en version française. On commençait à s'impatisier! Ce jeu de tir des familles aurait vraiment mérité tous les honneurs de la rédaction, mais malheureusement, les quelques ralentissements de la première version sont encore une fois présents sur cette cartouche. Quel dommage, car tout y est vraiment très bien fait. Les graphismes ainsi que la maniabilité sont vraiment tout ce qu'il y a de plus "arcade", sans parler des musiques vraiment époustouflantes, bien dans le rythme des combats. Un bon soft tout de même.

TRAZOM

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : SHOOT'EM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 16
SON : 18
TOTAL : 85%

85%



**AVEC
LEMMINGS,
LOBOTOMISÉ
ACQUIERT
UN
SYNONYME!**



Zoom sur des lemmings! Un regard qui pète! d'intelligence, surtout face à cet insoluble problème qu'est ce pont.

LEMMINGS



Une fois que les lemmings ont fait le trou, ils passent jusqu'à la cabane qui leur sert de masure. Ce niveau était facile, ils ne la seraient pas tous!

Par tous les temps, les lemmings restent identiques à eux-mêmes, c'est-à-dire bêtes, terriblement stupides! Doit-on en conclure qu'il existe des lemmings au pouvoir?



- UN CONCEPT DE JEU UNIQUE.
- UNE TRÈS BONNE ADAPTATION.
- TRÈS RICHE EN NIVEAUX.

- LE PAD N'EST PAS TOUJOURS IDÉAL



Comment ne pas adorer Lemmings? Il y a des jeux uniques, Tétris, Pac Man, Populous... et Lemmings! Les musiques qui accompagnent le jeu sont très sympas et côté bruit, on a même droit au "oh! no!" du lemming qui va exploser. Charmant. Seule, la maniabilité n'est pas ce qu'il y a de mieux. Si l'on s'en sort facilement dans les premiers niveaux, la présence d'une souris manque lorsque les choses se compliquent. Si seul, le jeu est très prenant, il devient "infernale" drôle à deux. S'amuser à mettre les lemmings de son adversaire dans des situations incroyables et inextricables est purement savoureux. Si vous ne connaissez pas encore Lemmings et que vos méninges sont en forme après ces vacances, allez-y! T.S.R. 😊

EDITEUR : SUNSOFT
GENRE :
ACTION/REFLEXION
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 11
SON : 15
TOTAL : 83%

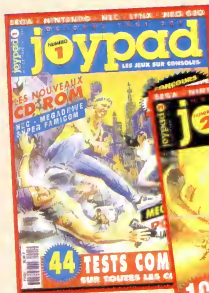


JUSTE POUR GOUTER!

**JE M'ABONNE
POUR 6 MOIS:**

**130F
AU LIEU DE
180F!**

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)



BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom: Prénom:

Adresse:

Code postal: Ville:

Votre console: Votre âge:

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E. abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF



**TIENS!
PRENDS
ÇA DANS
TA
TRONCHE!**



FINAL FIGHT



Un boss de fin de niveau qui ne se gêne pas pour appeler des pots en vue de mieux se débarrasser de vous!



Cody peut donner des coups de poings, des coups de pieds, sauter dans les airs en combinant les deux coups précédents avec le saut. Il possède une attaque spéciale qui le fait tourner dans les airs en exécutant un balayage avec la jambe tendue. Une dernière prise lui permet, lorsqu'il est très proche d'un ennemi, de l'envoyer direct au tapis après un beau vol plané! Les autres coups sont enchaînés automatiquement par le programme.



Le combat avec un samouraï plutôt bien armé!



Pour un premier beat-them-up sur Super Nintendo, vous êtes servis les mecs! Final Fight est l'ancêtre, le meilleur, le vrai! Les graphismes sont superbes et très proches de la version arcade (la taille des sprites est impressionnante). L'animation pêche un peu, notamment dans le métro. La difficulté est bien dosée et vous passerez pas mal de temps dessus. C'est surtout la maniabilité, primordiale dans ce genre de jeu, qui fait sensation quand on joue à Final Fight: les coups sont précis, les mouvements cohérents et faciles à gérer. Le principal problème reste que l'on ne peut jouer qu'à un joueur, dommage! Ce jeu reste une référence et un superbe jeu bien violent! Maintenant, on attend Street Fighter II en version européenne et Rival Turf (Rushing Beat sur SFC) pour bientôt alors...

OLIVIER



- DES SPRITES GRANDS, RÉALISTES ET BIEN DESSINÉS
- DES COUPS NOMBREUX ET UNE EXCELLENTE MANIABILITÉ



- ON NE PEUT Y JOUER QU'À UN JOUEUR
- QUELQUES RALENTISSEMENTS PARASITES

ÉDITEUR : CAPCOM
GENRE : BEAT-THÉM-UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
CONTINUS : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4 ET 8

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 17
SON : 17
TOTAL : 91%



MR DO!



DA DO RON RON !



Mr Do est un personnage bien connu des pionniers sur micros puisqu'il s'agit d'un jeu très ancien qu'Océan a décidé d'adapter sur Game Boy. Ce Mr Do est un mec complètement délirant qui évolue dans un monde aussi fou que lui. Son passe-temps favori est de courir partout en creusant des galeries. Lorsqu'il le peut, il attrape des diamants, il gobe des suceries et, surtout, mange des cerises à la pelle! Lorsqu'il trouve une pomme, il se place en-dessous, attend qu'un ennemi arrive et paf!, il se pousse en laissant tomber la pomme sur l'ennemi. Car vous devez savoir que les ennemis ne peuvent aller que dans les galeries que vous avez creusées. Le but est de manger toutes les cerises d'un niveau. Les niveaux sont vus de dessus et il est possible d'avoir une vue générale.



J'adore ce genre de jeu qui me rappelle un peu Dig Dug. Il faut réfléchir un peu au parcours (NDM: mince alors, s'il faut réfléchir maintenant!) ça aide à terminer plus vite! Mais le plus rigolo est le fait qu'il faut aussi foncer gober toutes les cerises placées en lignes et en colonnes, tout en évitant les ennemis très nombreux! Le challenge est sympa, avec une foule de niveaux et la réalisation simple et dépouillée. Un bon jeu d'action et de précision.

OLIVIER



EDITEUR : OCEAN
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : -
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

GRAPHISME : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 17
SON : 14
TOTAL : 83 %



SHADOW WARRIORS

NINJA GAIDEN



PETIT NINJA DEVIENDRA GRAND



Shadow Warriors est un excellent beat-them-up qui utilise l'une des valeurs les plus sûres du genre: le ninja! Et dans notre cas, on est vraiment pas déçu car ce jeu au rythme échevelé. Les graphismes sont fins et fouillés, les sprites nombreux et l'animation fluide. La maniabilité tient toutes ses promesses avec des mouvements faciles à exécuter et efficaces. Nous voilà en présence d'un jeu de combat et de progression à scrolling multidirectionnel et en vue de profil qui ne peut que vous combler si vous aimez l'action. Un seul point négatif: le nombre de niveaux est trop faible. C'est terriblement dommage!

OLIVIER



EDITEUR : TECHNO
GENRE : BEAT-THM-UP
DIFFICULTÉ : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 4

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 18
SON : 16
TOTAL : 87 %



**SAUVE
QUI PEUT,
SAUVE
SOURIS!**

- DES GRAPHISMES GOTHIQUES RÉALISTES
- DES GRANDS ET BEAU SPRITES
- UNE ANIMATION FLUIDES
- L'ÉCLECTISME : BEAT-THÉ-UP ET SHOOT-THÉ-UP SELON LES NIVEAUX

- UN JEU QUI N'EST PAS ASSEZ LONG
- UNE MANIABILITÉ UN LÉGER TON EN DESSOUS DU RESTE

Attention à ne pas user votre capital batrang trop vite (compteur en bas à droite) car vous en aurez besoin lors de passages plus difficiles. Utilisez vos poings!



BATMAN

Avant l'arrivée des nouveaux Batman sur Megadrive (il faudra de toute façon attendre la sortie française), vous allez pouvoir vous éclater sur cette version déjà sortie au Japon depuis pas mal de temps. Vous vous rappelez tous le film Batman I ? Eh bien, le scénario du jeu reprend celui du film, avec six niveaux dans lesquels vous contrôlez Batman. Le jeu comprend deux parties. Dans la première partie comportant trois niveaux, vous vous déplacez dans un scrolling horizontal et multidirectionnel, ensuite en vue de profil. Il faudra traverser les rues de Gotham City alors que des vilains-pas-beaux vous attaquent de toutes parts. C'est ensuite dans l'usine chimique Axis que vous retrouverez le fameux Jack avant sa transformation en Joker. Dans ce beat-them-up mêlant plates-formes et tir de batarang, vous devrez veiller à ne pas vous payer une petite chute dans les cuves d'acide de l'usine. Le troisième niveau vous fera délivrer Vicky Vale (la superbe blonde amie de Bruce Wayne) dans le musée de Flugelheim. C'est ensuite au tour de la deuxième partie du jeu, totalement axée sur la chasse au Joker! Dans le quatrième niveau du jeu (qui débute la deuxième partie), vous conduisez votre Bat Car pour une course folle dans les rues de Gotham en scrolling horizontal. À signaler la sortie prévue d'une version Mega CD qui reprendra cette course, mais en 3D cette fois! ensuite, c'est au tour du ciel de voir Batman de plus près puisque ce dernier enfourche sa Bat Wing pour voler jusqu'à la cathédrale. C'est à un véritable shoot-them-up que vous devez participer alors avec des hélicos qui vous inondent de bombes. Le dernier niveau consiste en la confrontation finale avec Le Joker. Oooops! You got me!



Retrouver un grand héros sur Megadrive est toujours un réel plaisir, surtout quand il s'agit d'un jeu réussi et pas d'une simple opération commerciale qui profiterait de la sortie d'un

film. Non! Ici tout est génial, même si la version a quelque peu vieilli. Les graphismes sont à l'image de Gotham City: gothiques, sombres et totalement réussis en ce qui concerne le réalisme (la pluie par exemple). La bande sonore est à l'image de l'animation proposant des scrollings différentiels: superbe! Je reproche, par contre, les difficultés inégales selon les niveaux, le tout restant plutôt facile à terminer. Mais ne vous inquiétez pas, on passe quand même du temps sur ce superbe jeu éclectique et captivant.

OLIVIER



ÉDITEUR : SUNSOFT
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 4 MEGAS
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : -
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 15
SON : 17
TOTAL : 87%

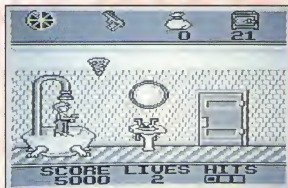




MAMAN, J'AI RATE UN SUPER JEU SUR GAME BOY!



HOME ALONE



C'est le grand retour de Harry et Marv, les bandits qui avaient fait parlé d'eux dans le film "Maman j'ai raté l'avion". Ils ont purgé leur peine et veulent se venger du terrible petit même qui leur a déjà mené la vie dure. Kevin Mac Callister ne se formalise pas lorsqu'il voit sa famille s'absenter à nouveau; il sait qu'il va encore avoir à faire aux deux brigands. Cette fois, les deux lascars viennent, accompagnés d'amis, pour piller la maison Mac Callister. Kevin doit parcourir les quatre ailes de la maison en prenant tous les objets précieux qui s'y trouvent (cachés ou non). A chaque fois qu'il possède assez d'objets, il court les balancer dans une bouche d'aération menant à la buanderie. IL sauve ainsi le plus d'objets possible. Kevin peut attraper des morceaux de pizza pour gagner des vies supplémentaires et des armes (fronde, pistolet à eau, etc...) qui immobiliseront les ennemis pendant un temps. Sus aux objets précieux!



Je n'accroche pas du tout à ce genre de petit produit Game Boy dont le seul but semble avoir été de profiter du succès (relatif d'ailleurs) d'un film. Mais on me la fait pas! Surtout avec des graphismes aussi ridicules, une bande son aussi médiocre et des ennemis aussi minables! Le jeu aurait pu être intéressant et rigolo car le principe méritait d'être développé. Le problème est que les concepteurs ont oublié d'être bons sur ce coup là. Pas de pitié!

OLIVIER

EDITEUR : T-HQ
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

GRAPHISME : 9
ANIMATION : 11
MANIABILITÉ : 12
SON : 8
TOTAL : 51 %



JORDAN ET BIRD SONT DANS UN BATEAU...

JORDAN VS BIRD ONE ON ONE



Le One on One est une épreuve d'exhibition de basket aux États-Unis. Elle consiste en un match à un joueur contre un autre sous le panier. Les deux basketballers passent alternativement d'attaque en défense. Celui qui aura marqué le plus de points au bout de 2 à 12 minutes, ou le premier à avoir marqué 11 ou 15 points, est déclaré vainqueur. Vous choisissez le mode que vous préférez et pouvez même vous entraîner en temps infini. La vue est de 3/4 face au panier avec des personnages en 3D. Si vous n'aimez pas ce genre de face à face, vous pourrez alors participer aux deux autres épreuves reines des exhibitions de basket: le Slam Dunk et le Three-Points Challenge. Le Slam Dunk est une série de figures à réaliser, ces dernières aboutissant toujours à un smash au panier. Le Three-Points Challenge est un concours de tirs à trois points c'est-à-dire hors de la raquette (zone placée sous le panier). A vous de jouer.



J'ai une sainte horreur des One on One qui ne m'apportent aucun plaisir ludique, surtout quand j'en peux même pas jouer contre un second joueur avec un link, comme c'est le cas ici. Les graphismes ne sont pas franchement laids mais le tout reste inintéressant et lassant au final. Un autre: One On One comme le tout récent All Star Challenge 2 (en import américain) est bien plus intéressant puisqu'il propose 6 épreuves à deux joueurs. Dans notre cas, à part les forçades de l'entraînement, je ne vois pas qui pourrait s'intéresser à ce genre de simulation.

OLIVIER

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SIMULATION
DE BASKET
DIFFICULTÉ : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4

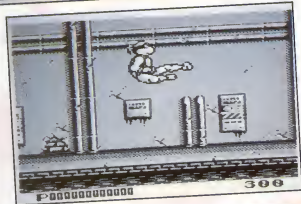
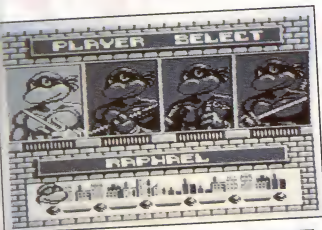
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 13
SON : 12
TOTAL : 69 %

**FRENCH
COLLECTION**

**KA!
WA!
BUN!
GA!**

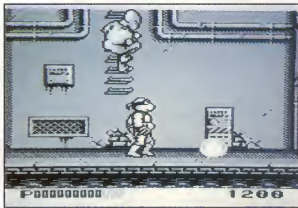


TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II BACK FROM THE SEWERS



84%

L'ignoble Shredder a encore frappé: il a enlevé April O'Neil, la journaliste amie des tortues ninjas. Par ce rapt, il vise surtout les tortues, car il sait qu'elles vont vite se sentir obligées d'intervenir. C'est en effet le cas pour ce nouveau beat-them-up dans la bonne tradition. Les tortues vont devoir traverser six niveaux urbains allant des simples rues aux égouts, en passant par une autoroute. Vous choisissez l'une des quatre tortues au départ et vous garderez celle-ci jusqu'à la fin de ses points de vie: elle devient alors prisonnière et vous prenez une autre tortue. A la fin d'un niveau, vous luttez contre un robot en temps limité qui vous permettra de récupérer la tortue faite prisonnière dans le niveau d'avant. Des bonus game vous permettront de récolter un max de pizzas.



J'avais adoré le premier épisode mais l'avais trouvé beaucoup trop simple. Cette fois, il semblerait que les éditeurs m'aient entendu. Les graphismes sont fouillés et réalistes. Quelques digits sonores (du genre "it's pizza time!") sont du plus bel effet. Les sprites sont énormes et les ennemis variés. On peut donc s'attendre à être heureux comme un pape avec ce jeu. Le problème est qu'il ne reprend pas exactement ce côté très arcade du premier épisode. Ici, les personnages étant plus réalistes, ils marchent plus lentement (l'animation rame même quelquefois) et il y a un je ne sais quoi de gênant dans les mouvements. Cela reste quand même de l'ordre du détail; le jeu est bon!

OLIVIER

EDITEUR : KONAMI
GENRE : BEAT THEM UP
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 15
SON : 15
TOTAL : 84%

**FRENCH
COLLECTION**

**UN FLIPPER
POUR UN
RENDEZ-
VOUS AVEC
LE DIABLE!**

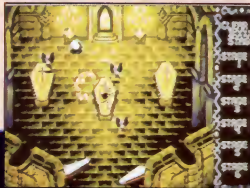


DRAGON'S FURY



Voici le voilà, il est là, le flipper dans toute sa beauté satanique. Véritable Succube, il risque de vous envoûter pour des heures!

L'un des tableaux bonus. Abattez les monstres qui défilent à l'écran et gardez le contrôle de la balle. Facile à dire, beaucoup à faire!



Si vous cherchez un flipper de qualité sur console, le voici! Il est beau, complet et techniquement impeccable, en particulier en ce qui concerne l'animation. Les niveaux bonus sont originaux, tout comme les autres pièges que vous réserve ce flipper. Pour une fois, on a autant de plaisir à jouer sur console qu'au bar du coin. Et les petits plus (genre monstres qui passent devant la balle) qu'offre la console, ne sont pas pour déplaire. En un mot comme en cent, c'est du tout bon.

T.S.R.



**MEGA
DRIVE**

- LE MEILLEUR FLIPPER TOUTES CONSOLES CONFONDUES
- C'EST BEAU ET EN PLUS, ORIGINAL
- TRÈS COMPLET



- LE FLIPPER N'EST PAS PLEIN ÉCRAN



ÉDITEUR : TENGEN
GENRE : FLIPPER
MACHINE : MEGADRIVE
FRANÇAISE
TAILLE CARTOUCHE : 5 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
CONTINUES : PASSWORD

**GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 18
SON : 16
TOTAL : 91%**

91%

ARCADE

Ah, ces programmeurs! Ils nous surprendront toujours! Et, si pour certains d'entre nous, ce sont les vacances; tout porte à croire que ces animaux étranges que sont les concepteurs de jeux, y sont aussi. Déjà, ce mois-ci, il n'y a que deux news et, en plus, elles font grise mine comparées à celles du mois dernier.

NITRO BALL

(DATA EAST)



En jouant à ce nouveau jeu de Data East, j'ai vraiment eu l'impression que les programmeurs avaient perdu la boule en concevant ce nouveau shoot'em up, si vous me passez l'expression. A mon humble avis, pour voir le monde comme un énorme flipper, faut vraiment être sacrément frappé! Non mais c'est vrai, même moi qui lorsque je joue, ai une légère tendance à perdre la notion du

temps et de la mesure, je ne vais pas, en pleine rue, me mettre à crier: "Tiens voilà un Barbarian, je vais lui couper la tête", parce qu'un décaféiné me regarde ou encore devant le passage d'une grand-mère qui a, pour le plus,

tendance à ressembler à une boule: "Celle-ci, moi Pang, je vais la diviser, la dégrossir, avec mon super harpon." Je vous garantis que cela ne m'arrive pas souvent, uniquement lorsque je sors de l'asile... c'est pour dire!

Bon, voilà, passons directement à l'histoire: Vous êtes un super guerrier rompu à toutes les techniques de combat, de massacre et de destruction sur commande (garantie 48 heures). Ca, c'est si vous êtes tout seul, sinon, vous serez deux super guerriers rompus à toutes les techniques de combat, de massacre et de destruction organisée. Le but est simple, vous participez à une sorte de jeu futuriste dont le but est tout massacrer. Mais, je ne vois là qu'un simple Shoot'em up, me direz-vous O Lecteur Attentif. Oui, mais non. En fait pas du tout. En effet, un nouvel élément entre en scène: le rapport avec le flipper. Subtil, celui-ci n'est pas perçu au prime abord. Pas bête la bête! En l'occurrence, lesdits programmeurs qui ont su mélanger subtilement et savamment deux genres, pour nous faire apparaître à la fin un seul et unique produit détonnant.

Eh oui, désormais ce n'est plus suffisant de tirer sur un vilain. Il faut, en plus, l'envoyer dans un

trou comme une vulgaire bille de flipper. Je vous rassure c'est bien un héros que vous dirigez, un dur de vrai (ou l'inverse), bref un vrai de dur (ou l'inverse). Pour les faire rouler, les faire jarter ou si ça vous amuse davantage, les entacher en les envoyant valser dans les trous comme vous faisiez avec les billes dans la cour de récré, vous n'avez qu'une simple mitraillette du moins au début. En effet, les bonus peuvent assez rapidement lance-flammes, super-laser, tir multidirectionnel, bref tout l'attirail du parfait petit soldat. Comment donc obtenir ces bonus de tirs ou, à défaut, des guitares électriques, des yachts, des villas ou des dollars? La réponse est simple, en tirant sur tout ce qui bouge et qui n'est pas d'accord avec vous.

L'intérêt est donc intéressant (si, si j'ose!!!), ceci grâce au subtil mélange de shoot'em up et de flipper. Nous sommes déjà en présence d'un bon jeu. Mais la réalisation technique, graphique ainsi que la variété des niveaux rehaussent l'intérêt de ce jeu. Les décors, tout au long des 5 niveaux, sont aussi variés que les personnages, et ils le sont! Le scrolling est sans cesse multidirectionnel et donne une impression de totale liberté. Les sprites des personnages sont d'une taille raisonnable. Les ennemis de fin de niveau se caractérisent par une taille aussi importante que leur cerveau est petit. Bref, ils sont géants!

Le premier niveau est un terrain de football assez surprenant puisque les ballons sont aussi grands que vous, pleins de pics, et se feraient un plaisir de vous saucissonner! Le second niveau est un remake de commando. Ça démolit toujours autant.

Le troisième niveau est une ville fantôme remplie de fantômes, justement.

A titre d'indication devinez ce qui sert de Bumper! Les par-chocs des carcasses de 38 tonnes! Et caetera, et caetera. La difficulté est croissante, et si une simple balle s'avère suffisante au premier niveau pour tuer ses ennemis, il en faudra bien plus par la suite ces derniers semblent en effet avoir plusieurs vies puisqu'ils roulent en boule, balayant tout sur leur passage, après le premier shoot et dès le deuxième niveau. Heureusement, il vous est possible de faire de même si vous avez pris les bonus qui traînent et alors là, vu que vous devenez invulnérable, bonjour la partie de bowling.

En conclusion, c'est un bon jeu, le seul de ce mois-ci, qui se caractérise par une originalité que l'on n'avait plus vue depuis Tetris. (J'exagère un peu, mais c'est presque ça!)



SOCCER 92

(SEIBU)

Mais jusqu'où oseront-ils aller? Que leur avons-nous donc fait pour qu'ils osent! Pourquoi donc toute cette révolte, toute cette haine, ce cri de rage, de désespoir, -marque d'une profonde incompréhension de mes contemporains-, contenu avec une brièveté et une puissance figurative incomparables et inégalées dans ces deux interrogations, me demandez-vous? Tout simplement parce qu'ils ont ressorti un nouveau jeu de football. Il y en a déjà suffisamment dans les salles. Pardon? Mais non, je ne suis pas contre les jeux de foot, mais non je ne trouve pas cela insipide...mais...mais non, si je vous le dis..... Bon allez d'accord, je refais l'intro autrement.

C'est avec une joie non contenue que je vous présente ce nouveau jeu de foot édité et créé par Seibu.

Je me dois de remarquer, pour être d'une objectivité sans faille, que l'intérêt est toujours présent grâce à la conservation d'un scénario qui fait succès: vous faites partie d'une équipe de 11 joueurs - en face il y en a 11 aussi, si j'ai bien compté sur mes dix doigts - et vous dirigez celui qui est le plus près d'un rond de cuir appelé ballon. Le but est d'aller le poser dans la cage dans laquelle est enfoncé l'un des 11 joueurs adverses, en frappant dedans avec le pied. Comme il y a du favoritisme, celui qui est enfoncé et qui doit empêcher que la balle rentre dans la cage, peut utiliser ses mains alors que les autres ne le peuvent pas. A part ça, il est interdit de jouer en dehors du terrain, c'est vrai, c'est vachement important, au cas où un joueur voudrait aller au p'tit coin avec, histoire de passer le temps ou s'il voulait l'emmener chez lui... En plus des 22 joueurs, il y a un homme qui porte le deuil (il est tout en noir) et qui empêche tout le monde de se taper dessus, certainement parce qu'il est trop vieux pour participer et qu'il est jaloux.

Voilà la recette qui fait fortune aussi bien dans la réalité que dans les jeux.

Ce jeu là est vu de 3/4 afin que l'on voie bien à quel point les personnages sont saccadés! C'est là, en effet l'une des caractéristiques qui marque ce jeu. Eh oui, les concepteurs ont trouvé un moyen original pour se faire remarquer, se démarquer des autres: La NULLITE! Le jeu est saccadé,



lent. Il n'innove en rien, ne fait que remporter ce que l'on a déjà vu 100 fois sur des versions plus vieilles. Il y a 5 ans cela aurait peut-être pu être acceptable, et encore! Mais comparé à un bon vieux Kick Off..... Alors, comparé à ceux qui utilisent rotations et zooms.....!!!!

Cependant, si vous tenez vraiment à dépenser 5 francs (ou plus pour qu'on pas!!), envoyez les moi à l'adresse de Joypad....

SAINT DRAUME & LAURENT



Nous tenons à remercier les salles suivantes pour nous avoir permis de tester ces nouvelles machines dans les meilleures conditions possibles ainsi que nos amis de chez WDK:

-Jeux video's 9, bd de sébastopol (près du métro Châtelet)

-Games Drug Stores.

A l'angle de la rue Rambuteau et de la rue Saint-Denis (Près de beaubourg)



LES ASTUCES

DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.

Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !

Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de souter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD

Trucs/Astuces

103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Ca y est, nous sommes de retour.

Alors, comment se sont passées ces vacances ? Superbes ? Parfait.

Nous, de notre côté, la chasse à l'astuce a repris de plus belle et vu les nouveautés qui arrivent, tous standards confondus, il y a du pain sur la planche.

Bientôt, nous rajouterons une rubrique Action Replay pour toutes les machines, avec plein de codes géniaux pour les possesseurs et futurs acquéreurs de cette petite merveille. Nous attendons donc vos tonnes de codes et d'astuces, comme d'habitude !

Alors vous êtes prêts.... C'est parti !

TONTON STEPHANE

super famicom

SUPER SMASH TV

Vous avez besoin des deux manettes pour effectuer cette astuce. Prenez donc la manette 2, appuyez sur BAS et bouton B, puis appuyez sur START de la manette 1, prenez le mode 1 player-1 controller, appuyez sur START sur la manette 1; apparaîtra soudain l'écran "circuit warp". Vous pourrez alors choisir entre les stages 1,2 ou 3 et massacrer tout le monde.



cd rom nec

HUMAN SPORTS FESTIVAL

Y'a un paquet d'astuces pour les trois jeux de cette compilation:

FINE SHOT GOLF

Pendant le titre, appuyez sur select, gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas, 2, 2, et le stroke mode sera debuggé. Ou alors, faites select, gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas, 2, gauche, et vous pourrez incarner les plus grands champions de golf... avec leurs scores. Ou encore select, gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas, 2, haut, et vous verrez les deux fins.

FINAL MATCH TENNIS LADIES

Avec la 5ème manette, appuyez sur 1 et 2 simultanément et le mode entraînement vous sera ouvert (en mieux). Sinon, lors de la sélection de votre joueuse, restez sur la première et faites haut, select, start, 2, et 1, et vous verrez la fin du jeu.

FORMATION SOCCER '92

Tin code pour voir la fin (avec les flèches, pas le joypad): bas-droite, bas, haut, haut, bas, haut-droite, haut-droite, bas.

Ou sinon, quelques codes amusants:

bas-droite, haut, bas-gauche, droite, bas-gauche, haut-droite, bas-droite, bas (la console joue seule).

Haut, droite, haut, haut, haut-droite, haut-droite, haut, droite (1p&2p Vs 3p)

Bas-droite, bas, haut, bas, bas-droite, droite, haut, gauche (sound test)

Haut, gauche, droite, bas-droite, bas-droite, droite, haut-droite, gauche (Penalties contre l'ordinateur)

(Bjorn Greg, JPP GREG, GREG NIKLAUS)

megadrive

SPLATTER HOUSE II

Bienvenue à nuit d'horreur! Tronçonneuse de rigueur. Et n'oubliez surtout pas d'essuyer les tâches de sang avant de partir.

NIVEAU 1: La porte est déjà défoncée à la hache!

NIVEAU 2: EDK NAI ZOL LDL

NIVEAU 3: IDO GEM IAL LDL

NIVEAU 4: ADE XOE ZAG OME

NIVEAU 5: EFH VEI RAG ORD

NIVEAU 6: ADE NAI WRA LKA

NIVEAU 7: EFH XOE IAL LDL

NIVEAU 8: EDK VEI IAL LDL



nes

DREAM MASTER

Un raccourci pour le pays des rêves, intéressant n'est-ce pas! alors, écoutez bien cette histoire: Il était une fois, un fou de jeux vidéo qui voulait jouer à dream master. Il alluma sa console, puis, à la page de présentation, utilisa sa manette numéro 1 et fit: HAUT, SELECT, GAUCHE,

DROITE, A, A, ET B. Soudain, apparut sur son écran l'option magique: le dream select.



game boy

DICK TRACY

Enfilez votre imperméable jaune et entrez les codes suivants:

NIVEAU 2: 49730
NIVEAU 4: 59715

NIVEAU 3: 64608
NIVEAU 5: 56115



megadrive

THUNDERFORCE III

Pour obtenir les armes infinies et casser la figure à tous ces aliens, mettez le jeu en pause, à n'importe quel moment en cours de partie, maintenez le bouton B enfoncé, puis faites haut et bas, onze fois de suite. Vous pouvez renouveler l'opération à volonté.

game boy

FORTRESS OF FEAR

Dès que vous commencez le jeu, allez vers la gauche, vous gagnerez une vie et une clé. Grâce à cette clé, vous gagnerez une autre vie en prenant le deuxième coffre.

Un autre moyen de gagner des vies: trouvez dix diamants.

nec

TOILETS KIDS

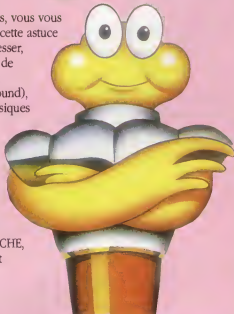


En cours de jeu, appuyez 4 fois de suite sur les boutons select et start (reset) pour pouvoir écouter les super musiques du jeu. oh, que c'est dur les amis, faites gaffe aux ampoules! ça fais mal, AIE! OUILLE!
(Toilets Greg)

megadrive

JAMES POND II

Si, à vos heures perdues, vous vous transformez en méro, cette astuce pourra alors vous intéresser, car elle vous permettra de choisir tous les niveaux (y compris les bonus round), d'écouter toutes les musiques et même de faire des bulles le soir dans votre bocal. Faites simplement, avec vos petites nageoires poilues (?):
BAS, GAUCHE, et simultanément:
DIAGONALE BAS GAUCHE, A, B, C, START pendant quelques secondes, et voilà:



game gear

GG SHINOBI

A la page de presentation, allez en haut, sans relâcher appuyez sur start et vous aurez le sound test.
(GGreg Shinobi)

LES ASTUCES

DE TONTON STÉPHANE

nes

ADVENTURE ISLAND 2

Quel long trajet à faire pour retrouver Tina; alors, bienvenu sera celui qui donnera l'astuce suprême permettant de choisir le bon chemin à suivre! merci monsieur astuces!
DROITE, GAUCHE, DROITE,
GAUCHE, A, B, A, B pendant
l'écran titre et tu pourras ainsi choisir ton stage.



game gear

WONDERBOY III

Entrez le password suivant: Y30V DAV VYEU T91.
Quand ce pass est entré, pénétrez dans la maison à côté. Vous arriverez dans une salle où, à chaque endroit où vous frapperez, une porte apparaîtra, vous fournissant ainsi un select round.
(WonderGreg III le retour)



super cd rom -nec

BROWNING

Si vous avez déjà envoyer tous vos adversaires à la ferraille pour y être transformés en boîtes de conserves ou en Renault 19, et que briser des robots vous lasse un peu. Une option vous fera voir ce jeu différemment. Pendant le jeu, faites tout simplement une pause (START et SELECT), et appuyez de nouveau sur le bouton select, votre jeu se déroulera en 4/3.
(Greg the méga-transformer)

game boy

R-TYPE

Dans l'espace intersidéral, juste à côté de l'écran titre, appuyez sur BAS et SELECT simultanément, vous arriverez ainsi sur la planète "option screen" où vous trouverez toutes sortes d'options intéressantes, comme le niveau du jeu, les musiques ou les sons!



megadrive

STEEL EMPIRE

Pour avoir 99 bombes énormes et qui font beaucoup de bruit quand elle tombent, utilisez la deuxième manette et faites, pendant la page de sélection du vaisseau de combat: C, A, C, A, START et B.



nes

DOUBLE DRAGON III

Si vous avez un peu de temps entre deux baffes, ou juste après un violent coup de boule dans la tronche, mettez le jeu en "Pause" et tout de suite, appuyez sur le bouton A avec la manette numéro 1. Vous pourrez ainsi choisir votre niveau de 1 à 5.



LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

master system

PRINCE OF PERSIA

La princesse n'est plus très loin, plus que quelques niveaux.

D'ailleurs, en voilà 5 rien que pour vous!

NIVEAU 2 - GLIFT • NIVEAU 3 - GKEHP • NIVEAU 4 - JMGJA •
NIVEAU 5 - GICFCH • NIVEAU 6 - LMGJGC



nec

TWIN BEE



A la page de présentation, avec la 4ème manette (et oui, un quintupleur peut toujours servir) appuyez sur haut, bas, gauche, droite, bas, gauche, bas, droite, haut, 1, 2, et droite.

La princesse Melora vous fera son speech, et juste après, vous pourrez choisir votre stage. (TWIN Gregounet)

nes

MEGAMAN III



Si il vous faut, à un moment ou un autre, effectuer un super méga saut d'enfer jusqu'en haut de l'écran pour vous sauver d'une mauvaise passe, faites, sur la deuxième manette DIAGONALE DROITE, et BOUTON A sur la première manette.

super famicom

JOE et MAC

Toi, emprunter de nouveau même chemin toi déjà parcouru! toi t'être trompé moi avoir solution pour quitter ce chemin connu par toi sans que toi soit obligé de le traverser de nouveau (moi être clair pour toi?). Alors, toi suivre indication suivantes: appuyer simplement sur bouton PAUSE pendant le jeu puis ensuite SELECT. Toi pas compris?, ça être simple pourtant!



megadrive

TEST DRIVE II

Saviez-vous que dans la boîte à gants de votre superbe voiture, se trouvait un menu d'options secret? Avec celui-ci, vous pourrez changer la musique, le son, ou quitter le jeu. Il suffira simplement d'appuyer (pendant une course) sur A, B, et C en même temps.



cd rom nec

STAR PARODIA

Lorsque vous êtes face au 7ème boss, ne lui tirez pas dessus quand ses deux bras sont détruits; vous verrez alors apparaître les mots bonus stage qui vous emmèneront, justement, à un bonus stage. (ndlr, c'est fou comme des fois les choses sont simples et logiques)



game boy

BATMAN II RETURN OF THE JOKER

Tendez bien vos Bat-oreilles de chauves-souris car ceci est Bat-important:

Pour avoir le Select Round, allumez votre Bat-Gameboy. Appuyez deux fois sur START, DROITE, puis START.

Vous vous retrouverez directement au Bat-niveau 2. Si vous appuyez deux fois vers la droite, vous vous retrouverez au Bat-niveau 3. C'est Bat-génial, non?



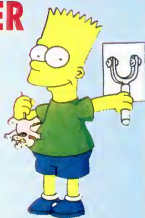
super famicom

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

- (voix de HOMER SIMPSON): Eh Marge!, y'a l'hîston qui nous a ramené des rats à la maison!

- (voix de MARGE SIMPSON): C'est mon Homer chéri qui va se régaler à midi!

Niveau 2: BARTMAN
niveau 3: SMITHERS
niveau 4: SNOWBALL
Niveau 5: JEBEDIAH



nec

PARODIUS

Sur la page de présentation (là où vous devez choisir entre "1 Player", "2 Player" et "Special"), il faut maintenir appuyé le bouton de direction vers la droite ainsi que le bouton numéro 1; vous verrez les crédits, tout en haut, passer comme par magie de 4 à 9! C'est dingue, non?



lynx

ROADBLASTER

Dans le stage bubble city, foncez sur le premier arbre à droite ou à gauche, puis appuyez sur le bouton B, vous aurez une surprise pour chaque! (NDLR: JOYPAD décline toutes responsabilités si cette astuce est employée ailleurs que dans jeu vidéo)



super famicom

MAGIC SWORD

D'abord en option mode, puis sur exit tu iras, et avec la 2ème manette, sur L et start tu appuyeras, ainsi ta vitalité et ton stage, choisir tu pourras.



LES ASTUCES

DE TONTON STÉPHANE

game boy

BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY EPISODE 1



LES BOIS:

Au premier arbre que vous rencontrerez sur votre chemin, il faudra grimper et avancer sur la branche pour attraper le premier drapeau. Vous verrez un ennemi passer; attendez qu'il disparaisse de l'écran, puis sautez sur le tronc juste devant vous (si vous n'avez pas ramassé le drapeau, vous ne pourrez pas avancer). Une fois sur le tronc, sautez sur le prochain arbre. Lorsque vous serez côte à côte avec l'arbre, appuyez sur la flèche du haut pour ne pas retomber par terre et pour éviter d'être touché par un ennemi.

Grimpez sur la branche, et là, vous trouverez votre soeur, Lisa, qui vous donnera cinq boomerangs. Une fois les boomerangs ramassés, sautez droit devant vous pour arriver sur un autre tronc.

Ensuite, attendez qu'il n'y ait plus d'ennemi puis sautez par terre. Là, deux ennemis vont s'approcher de vous, venant des deux bords. Alors, tirez avec votre boomerang sur l'un, retournez-vous puis crachez sur l'autre pour l'immobiliser un instant, le temps que votre boomerang revienne. Après, les ennemis vont arriver de partout mais faites très attention au bonhomme foncé, car il a une boule d'énergie. Quand vous l'aurez tué, dirigez-vous vers l'endroit du meurtre, puis prenez la boule en l'air avant qu'elle ne retombe. Ensuite, avancez tout en tuant les ennemis sur votre passage. Lorsque vous êtes arrivé à côté d'une rivière, grimpez sur l'arbre puis sur la branche (ne vous inquiétez pas à propos des ennemis, il n'y en a plus). Une fois sur la branche,

allez jusqu'au bord puis sautez loin devant vous, vous arriverez de l'autre côté. Avancez (il n'y a plus d'ennemi ici) et lorsque vous trouverez un arbre avec deux trous et une branche, arrêtez-vous tout de suite car plus loin, il y aura des abeilles. Grimpez sur

l'arbre le plus rapidement possible, puis, là, avancez jusqu'à ce que les abeilles arrivent vers vous. Là, sautez sur l'autre branche puis courez. Une fois cet obstacle passé, vous trouverez une rivière infranchissable. Donc, il faut monter sur l'arbre près de cette rivière. Vous serez dans une maison

où se trouve un panneau "Blindside Bill's Tree House". Avancez, puis juste au moment où la brute s'approche de vous, sautez lui par dessus, retournez-vous lorsque vous êtes en l'air puis lancez un boomerang en l'air. Le boomerang partira automatiquement en diagonale et frappera la brute dans le dos. C'est assez dur mais on peut le faire. Une fois tué, vous aurez deux boules d'énergie. Avancez et sautez par dessus le trou,

puis allez vers votre soeur (ne lui envoyez surtout pas de boomerang, car les bonus tomberaient). Le bonus est une combinaison pour que les abeilles ne vous touchent pas (attention, cela a une durée limitée!). Avancez

vers l'arbre sans perdre de temps. Une fois sur le sol, vous trouverez une vie, allez au bord de la rivière, sautez pour attraper la vie, puis en l'air, appuyez sur la flèche de droite pour ne pas tomber dans la rivière. Sur le sol, avancez rapidement, lorsque vous allez rencontrer un premier ennemi, sautez par dessus; faites de même pour le deuxième. Autrement, vous perdriez votre combinaison. Avancez sans vous préoccuper des abeilles, puis prenez le drapeau qui se trouve juste derrière l'essai d'abeilles (toujours si vous avez votre combinaison!). Sinon, sautez sur les branches et par dessus les abeilles. Revenez près de l'essai et prenez le drapeau. Continuez, vous trouverez une rivière. Montez sur la branche supérieure, allez jusqu'au bord et sautez. Une fois sur l'autre branche, de l'autre côté de la rivière, ne vous attardez pas car la branche casserait. Vous allez ensuite rencontrer une nouvelle fois une rivière, mais cette fois, avec des poissons très cruels. Ne vous inquiétez pas, sautez comme d'habitude sans vous attarder sur la branche fragile et tout ira pour le mieux. Vous rencontrerez un autre essai d'abeilles, montez sur la branche sans vous préoccu-



per de la rivière, et dès que les abeilles s'approchent de vous, sautez loin devant vous pour atteindre l'autre branche. Une fois sur le sol, vous trouverez deux arbres, le premier avec une branche et le second avec deux branches. Montez sur la plus haute des branches, celle qui est tournée vers la rivière. Il ne faut pas monter plus haut car vous rencontreriez une autre brute des arbres. Donc, une fois sur la branche, allez au bord, puis sautez le plus loin possible sur le caillou au milieu de la rivière. Sur le rocher, allez juste au bord puis sautez en maintenant le bouton "A" enfoncé. Lorsque vous serez sur le sol, les ennemis surgiront de partout et même des arbres. Avancez, en les tuant, jusqu'au drapeau et prenez le; puis comptez, le troisième arbre contient une vie qui se trouve au sommet. Avancez ensuite jusqu'à la prochaine rivière, vous verrez un tronc d'arbre. Sautez dessus puis vous traverserez la rivière automatiquement. Mais attention, sautez sur la rive droite dès que vous l'apercevrez car le rondin ne va pas jusqu'à la rive. Avancez, pre-

LA CANTINE (REPAS DU MIDI):

nez le dernier drapeau. Lisez le panneau, puis entrez dans la tente où se trouve la cantine.

Dans la cantine, vous êtes très discipliné. Vous ne pouvez plus cracher sur vos ennemis et vous n'avez plus vos boomerangs. La seule arme que vous pouvez utiliser, c'est la nourriture que vous trouverez dans les rayons. Prenez la, puis lancez la sur vos ennemis pour les vaincre. Mais attention car il y a des moniteurs qui surveillent et lorsqu'ils sifflent quand ils vous ont vu en train de lancer de la nourriture, vous êtes obligé de tout manger. Vous n'aurez donc

plus de nourriture en poche jusqu'à ce que vous en trouviez d'autre. Essayez de garder le plus possible de nourriture car tout au bout d'un rayon, se trouve une poubelle où vous devrez jeter toute votre nourriture, sachant que cinq parts de nourriture valent une boule d'énergie. Après le premier rayon, vous trouverez trois caisses empilées les unes sur les autres. Montez sur la caisse supérieure, allez au bord droit, sautez très haut en avant, vous récupérerez une vie supplémentaire. Passez le deuxième rayon comme le premier. Après celui-ci, vous trouverez un mât. Montez dessus jusqu'en haut, puis appuyez sur les flèches vers le haut et la droite pour pouvoir attraper une autre vie. Passez le troisième rayon comme les deux premiers. Puis, sortez!



NUMERAL PLUS

20 63 29 44

Renseignez-vous de 9 h 30 à 12 h 30
et de 14 h 30 à 19 h 30

Vous pouvez passer vos commandes
par téléphone (du lundi au samedi),
ou par courrier à :
**3, avenue Emile-Zola
59800 LILLE**

MEGADRIVE

Megadrive + jeu 1290 F
Mega CD (sans jeu) 2890 F
Game Converter
(pour 16 japonais) 90 F

NOUVEAUTES
de 390 à 490 F
Alicia Dragon
Arch Rival
Bad Omens
Bull vs Lakers
Chuck Rock
Cosmic Stories (CD)
David Robinson Basketball
Detonator Organ (CD)
Dungeon Master (CD)
F-1 Hero MID
Ferrari Grand-Prix
Gleyland
Grand Slam
Jordan vs Bird
Krusty's Fun House

Lunar The Silver Star (CD)
Monaco Grand Prix II
Olympic Gold
Prince of Persia (CD)
Rise of the Dragon (CD)
Shining Force (us)
Splinter House II
Thunder Force IV
Thunder Pro Wrestling
Thunder Storm (CD)
Turbo Out Run
Twinkie Tale

SUPER FAMICOM

Super Famicom
+ jeu 2490 F
Super Famicom
+ jeu au choix 2890 F
Super Adapter
(pour jeux US) 150 F

NOUVEAUTES
de 550 à 630 F
Adam's Family (us)
Astral Soul
Combattibles
Contra Solitaires
F-1 Exhaust Heat
F-1 Grand Prix
F-1 Super Driving

Final Fight Guy
Golden Fighters
Gun Force (us)
Magic Sword
Might & Magic 2 (us)
NCAA Basketball (us)
Parodius
Pit Fighter (us)
Prince of Persia
Ranma 1/2
RoboCop III (us)
RPM Racing
Rushing Beat
Street Fighter 2
Super Aleste
Super Cup Soccer
Super Off Road (us)
Sylvan
The Ninja Turtles 4 (us)
The Simpsons
Super Wrestlemania
Zelda III (us)

GAMEBOY

NOUVEAUTES
de 225 à 285 F
Adam's Family
Adventure Island
Bart Simpson
Batman 2
Beetle Juice
Blade of Swords
Double Dragon 2

Final Fantasy Legend 2
F-1 Hero II
Hook
Hudson Hawk
Mega Man 2
NFL Football
Ninja Turtles 2
Prince of Persia
Pro-Soccer
RoboCop 2
Star Trek
Super Hunchback
Terminator 2

GAME GEAR

NOUVEAUTES
de 245 à 295 F
Aerial Assault
Aleste
Alien Syndrome
Chessmaster
Donald Duck
Joe Montana Football
George Foreman Boxing
Hyoulian World II
Monster World II
Ninja Gaiden

STREET FIGHTER 2 !

Le Must de CAPCOM,
enfin disponible sur Super Famicom
au prix de 790 F*

* Mise en vente dans les magasins spécialisés.

Revenge of Dragoon
Slider
Sonic the Hedgehog
Space Harrier
Spiderman

NEC CD
SUPER CD
NOUVEAUTES
de 390 à 490 F
Davis Cup
F1 Circus Special
Forgotten World
Genocide
Hawk F-123
Human Sports Festival
LOOM
Panzer Kick Boxing
Pop'n Magic
Hyoulian World II
Shadow of the Beast
Sorcererian

Spigman Mark 2
Summer Carnival'92
Super Raiden
Super Valls
Terra Forming

NEO-GEO
NOUVEAUTES
de 890 à 1490 F
Base Ball 2020
Baseball Stars 2
Eight Man
Fatal Fury
Frenzy Football
King Of the Monsters 2
Last Resort
Mutation Nation
Ninja Commando
Robot Army
Sengoku II
Soccer Bowl
Thrash Rally

TOUTES LES ACCESSOIRES
SUR TOUTES LES MACHINES

BON DE COMMANDE

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Tél : _____
DESIGNATION _____ QTE _____ PRIX _____
FRAIS DE PORT _____
Accessoire consommable 30 F _____
Matériel 100 F / Logiciel 20 F _____
Contre-remboursement + 35 F _____
TOTAL _____
Chèque bancaire _____ C.C.P. _____ Mandat-lettre _____ Contre-remboursement _____
Tous nos envois se font Colissimo 48 h ou par Chronopost 24 h. Possibilité d'expédier à l'étranger (nous consulter)

20 63 29 44 / Fax 20 63 29 51
ARRIVAGE DU JAPON ET DES ETATS-UNIS CHAQUE SEMAINE !

Bon à retourner à : NUMERAL PLUS, 3, av. Emile-Zola - 59800 Lille

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



megadrive

ROLLING THUNDER 2

Votre mission, si vous l'acceptez, est d'utiliser ces codes pour la seconde partie du jeu. Attention, ils s'auto-détruiront après lecture

NIVEAU 7: A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER

NIVEAU 8: A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE
NIVEAU 9: A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET
NIVEAU 10: A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER
NIVEAU 11: A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

game boy

MICKY

Codes des
tableaux de
10 en 10:
10 WZFS
20 ZTPZ
30 WYCZ
40 TX9W
50 ZTWX
60 NTKY
70 SHE2
80 XH02



© DISNEY

super famicom

SUPER ALESTE

Mettez le mode "OPTION" et pour changer de mode au lieu de mettre le Joypad vers la droite, mettez vers la gauche et vous découvrirez deux nouveaux stages. C'est pas beau ça?



megadrive

LAKERS VS CELTICS

De quelle équipe êtes-vous? Quoi qu'il en soit, voici une petite série de codes:

C22 QKT= BOSTON CELTICS
contre SAN ANTONIO
LLQ RJK= LA LAKERS
contre CHICAGO BULLS
RP2 HJT= PHOENIX SUNS
contre BOSTON CELTIC
TY6 HJK= PORTLAND BLAZERS
contre BOSTON CELTICS

nes

IRONSWORD

Dans un énorme élan de générosité, le grand esprit de la forêt de Norwood a décidé de vous communiquer les codes de trois niveaux. Merci grand esprit, il est sympa le grand esprit...hein!

NIVEAU DU VENT:
PPTHNTMDHPPX
NIVEAU DU FEU :
ZZTWBZXTKDNB
NIVEAU DE LA FORET:
WBTMKZQZGPTX

super famicom

ADDAMS FAMILY

Eh! Eh! C'est l'père Gomez qui va être content, car grâce à ces quelques codes il va pouvoir progresser dans la recherche de ses compagnons. Sinon, il va lui falloir un max de temps et de risques, et le temps il en a peu, et les risques, il y en a trop! Mais... c'est vous qui voyez!

5 coeurs, 80 vies, Granny et Pugsley sauvés:
B&I&B
5 coeurs, 100 vies et une épée:
2112

VIDEO INVASION

**LE N°1
DE L'ÉCHANGE SUR
TOUS LES JEUX
NINTENDO®**

☎ 48.07.16.99

**LA RENTRÉE
FOLLE!!**

**VITE!
ADHÉREZ
À NOTRE CLUB
D'ÉCHANGES!**

STREET FIGHTER II



SUPER NINTENDO

LE JEU DE L'ANNÉE

+ L'Adaptateur
Universel
(avec sauve-
garde mémoi-
re)
790 Frs

**LE
PLUS
GRAND
CHOIX
DE JEUX
D'IMPORT.
LES
MEILLEURS PRIX**

LA MANETTE ASCII PAD SUR VOTRE CONSOLE
SUPER NINTENDO
FRANÇAISE POUR
290F.



STREET FIGHTER II 649 F
TORTUES NINJA IV 590 F
RANMA 1/2 490 F
RUSHING BEAT 390 F
S.T.G STRIKE GUNNER 390 F

ET D'AUTRES NOUVEAUTÉS
À DES PRIX FOUS

Contactez nous ça vaut le coup!!! ☎ 48.07.16.99.

VIDEO INVASION

Titres

Machines

PRIX

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-

Participation aux frais de port et d'emballage
30 frs Accessoires - 20 frs Jeux

TOTAL

BON DE COMMANDE

19 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS

(M) OBERKAMPF
48.07.16.99

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

Ville.....Code Postal.....

Téléphone.....

Règlement : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat Lettre

Signature (signature des parents
pour les mineurs)

P E T I T E S

NEC

Contact

Département 75
Vds. Ech. jx Nec, possède : Cadach, A Island, Bloody Wolf... ou 3 jx Nec contre 1 jeu S Nes Fra. Contacter René, au (1) 46 33 00 65.

Département 82
Ech. Heavy Unit sur Pc Engine, contre Rabius Logo Special, ou Parodius. Contacter Sébastien, au (16) 63 93 36 33.

Vente

Département 13
Vds. SGX, TBE, sous garantie + 2 jx SGX : 1650 Frs. ou 2 jx, 500 Frs. valeur : 3600 Frs, ou contre GT + jx. Contacter Laurent Masson, au (16) 91 70 50 88.

Département 13
Vds. CGX + F Soccer : 700 Frs. jx (F Match Tennis, Splater House...) : 200 Frs. Contacter Laurent, de 9h30 à 13h, au (16) 91 61 08 84.

Département 26
Vds. 6 jx Nec : 200 Frs pce, ou 1000 Frs le tout. N Spirit, Rabius Logo Special, Chase HQ, Rastan Saga 2... Téléphoner au (16) 75 42 59 66 HR.

Département 28
Vds. Splatter House pour CGX, prix à débattre. Contacter Franck au (16) 37 35 16 78.

Département 38
Vds. CGX + quintupleur + 4 pads + jeu : 1300 Frs. jx (J Chan, Populous, P Eleven) de 250 à 300 Frs. Contacter Mathieu, après 18h, au (16) 76 08 97 98.

Département 42
Vds. Nec + 1 manette + 6 jx (R Type, Vigilante...) : 1200 Frs. possibilité de vente séparée. Téléphoner au (16) 29 76 19 38 HR.

Département 45
Vds. CGX + quintupleur + 2 manettes + 4 jx (Populous, P Kid 2...) : 1500 Frs. Contacter Jacquelin Michéal, après 18h, au (16) 38 31 31 26.

Département 55
Vds. CGX + 5 jx (R Type, Vigilante...) : 1200 Frs. possibilité de vente séparée. Téléphoner au (16) 29 76 19 38 HR.

Département 59
Vds. CGX : 600 Frs + 1 jeu : 750 Frs. Téléphoner au (16) 20 80 66 59.

Département 62
Vds. CGX + 5 jx (F Soccer, N Spirit...) + quintupleur : 990 Frs.

Contacteur Julien, uniquement dans Le Nord Pas de Calais, au (16) 21 92 52 66.

Département 69
Vds. ou Ech. R Type sur Pc Engine : 120 Frs. Contacter Patrick, au (16) 78 31 19 82.

Département 75
Vds. jx Nec Super CD, CD et carte. Vds. Lynx + 8 jx : 1100 Frs + pare-sol, Contacter Azou, au (1) 42 27 59 74.

Département 75
Vds. jx CGX, CD et Supercard (Splatter House, Parasol Star...). Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 91
Vds. Nec + 9 jx + 2 pads : 1650 Frs. ou contre Neo-Geo + 2 jx, ou jx SFC. Ech. jx MD de 100 à 250 Frs. Ach. jx SFC : 300 Frs + adaptateur Fra. Contacter Vincent, au (16) 60 11 69 91.

Département 91
Vds. jx Nec (Pc Kid 1 et 2, Neotopia 2...). Contacter David, au (16) 69 30 84 23.

Département 91
Vds. SGX + 1 jeu : 950 Frs. Vds. jx GGK et SGX de 150 à 300 Frs (SWB, Jackie Chan, 1941...). Téléphoner après 18h, au (16) 54 59 95 93.

Département 92
Vds. Nec + 3 jx : 1100 Frs et 1040 STE + écran : 3600 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 46 30 09 52.

Département 92
Vds. Nec GT + tranfo + 4 jx (F Soldier, J Chan...) en Excellent état. 2500 Frs. Contacter Frédéric, au (1) 42 04 55 57.

Département 92
Vds. jx MD : Alisia Dragon, Kud Chameleon, Moros, Toe Jam and Alien, Phelios : de 250 à 250 Frs + frais. Contacter Olivier au (1) 46 95 95 66.

Département 93
Vds. SGX + 4 jx : 1200 Frs. jx SGX : entre 250 et 300 Frs. Vds. jx MD (Mickey, Kabuki, Fantasia...) entre 150 et 300 Frs. Téléphoner après 19h sauf le week-end, au (1) 45 28 50 51.

Département 94
Vds. CGX + 4 jx : 990 Frs. Vds. Nes + pistolet + 5 jx : 990 Frs. jx GB : 80 Frs. Téléphoner au (1) 45 21 04 57.

Département 94
Vds. CGX + 4 jx (Pc Kid 2...) : 1800 Frs. Contacter Cyril, au (1) 48 98 07 89.

Département 94
Vds. CGX et jx : FM Tennis : 200 Frs, F1 Battle : 150 Frs, CGX + Pro

1 + quintupleur + 1 jeu : 600 Frs. Contacter Mathias, au (1) 43 04 05 27.

Département 94
Vds. GT + 6 jx (Power, FM Tennis...) prix à débattre, ou contre CD Saga, Ach. pistolet SFC : 250 Frs. Vds. jx SFC. Contacter Olivier, au (1) 43 53 18 50.

Département 94
Vds. jx CGX ou contre 2 jx Nec (ou plus) contre 1 jeu SFC. Contacter Olivier, après 20h, au (1) 48 86 77 75.

Département 95
Vds. GT + 4 jx (Pc Kid 2, F1 Circus...) + tranfo, sous garantie. 1500 Frs. Contacter Marc, au (16) 30 38 71 87.

Département 95
Vds. Nec SGX + 1 jeu : 990 Frs. Vds. Nbrx jx Nec. Contacter Frédéric, au (16) 34 42 16 24.

NEO-GEO LYNX

Contact

Département 66
Ech. Lynx + 3 jx contre ce que vous voulez, ou 1000 Frs. Contacter Alexsandra, au (16) 68 92 88 70 HR.

Département 75
Enfin ! un club Neo-Geo. Ecns ou téléphone à : Ludovic Brolome, 50 rue Gauthier, 75017 Paris, ou au (1) 42 29 25 89.

Département 91
Vds. jx Neo-Geo, GB et SFC. Téléphoner au (16) 60 86 23 25.

Département 93
Ech. Cpc 6128 + Nbrx jx et accessoire contre Neo-Geo sans jx ou SFC, ou S Nintendo + 2 jx. Contacter Barth, après 18h, au (1) 43 51 14 24.

Département 94
Ech. jx Neo-Geo (Soccer, Rally...) : Contacter Roland, au (1) 46 82 62 24.

Département 94
Ech. B Fight sur Neo-Geo. Vds. jx Neo-Geo, après 19h, au (1) 49 69 00 83.

Vente

Département 59
Vds. Neo-Geo + 1 manette et Magician Lord : 2200 Frs. Contacter Christophe, au (16) 27 90 42 07.

Département 75
Vds. 7 jx Lynx de 100 à 120 Frs pce, accessoire à 120 Frs, le lot Lynx + 2400 Frs, ou le tout : 1100 Frs à débattre. Contacter Geoffroy, au (1) 48 88 06 02.

Département 91
Vds. Lynx 2 + 5 jx (Xenophob...) : 1750 Frs. Contacter Laurent, après 20h, au (1) 64 97 99 45.

Département 92
Vds. jx Lynx entre 100 et 150 Frs. Contacter Pierre, au (1) 47 72 55 68.

Département 92
Vds. Neo-Geo + Sengoku 1 et 2 : 1000 Frs à débattre. Ach. GB, Contacter Gilles, au (1) 46 31 21 64.

Département 92
ds. Lynx + 15 jx : 1700 Frs. Vds. Pc Drive 3" + imprimante + souris + carte joy + Ext mémoire + 9 jx + manuel : 3000 Frs. Contacter Remi, au (1) 46 45 84 91.

NINTENDO

Achat

Département 13
Ach. Ech. Vds. jx Nintendo Fra. Vds. jx MA à partir de 190 Frs. Contacter Philippe, après 18h30, au (16) 42 59 58 55.

Département 13
Ach. SFC + 1 jeu : 1000 Frs. Vds. Y's sur MS : 100 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 91 31 57 06.

Département 27
Ach. F Fight Gy : 400 Frs maxi. Téléphoner après 18h, au (16) 32 28 02 96.

Département 29
Ach. Ech. Vds. jx SFC, S Nes, S Nin, pistolet F Zero, GG, contre SF2. Contra. jx GG et 4 jx MS. Contacter Jérôme, au (16) 98 83 34 42.

Département 33
Cherche jx. Hucard, S R Type, Splater House, Contacter Constantin, 55 rue pomme d'or, 33300 Bordeaux.

Département 69
Ach. Zelda 3 version US - 400 Frs. maxi. Téléphoner au (16) 78 25 64 45.

Département 77
Ach. GB + 6 jx (Mario, B Bunny si possible) : 900 Frs maxi. Contacter Florence Petitjean, 9 rue Bellot, 77320 Ferte Gaucher.

Département 92
Ach. Ech. SFC, S Nintendo, S Nes SF2 + Soccer + S of Road + C Spirit + Go Fight + X Men... Contacter Bruno, au (1) 47 73 65 14.

Département 93
Ach. Nes + 2 manettes + 8 jx : 800 Frs, ou jx 200 Frs pce. Contacter Juan, au (1) 48 31 46 20.

Contact

Département 2
Ech. Ach. Vds. jx SFC, S Nes : Contra : 400 Frs + Blambeer : 250 Frs + SF2 (cont 2 jx). Contacter Guillaume, au (16) 23 59 41 05.

Département 26
Ech. Joe and Mac et S EDF, sur SFC. Contacter Christophe, au (16) 75 41 68 07.

Département 29
Ech. Vds. Ach. jx S Nintendo Fra. Us, Jap, maximum : 300 Frs. Vds. Ech. 20 jx Nes de 100 à 190 Frs pce. Contacter Franck, au (16) 98 03 51 14.

Département 54
Ech. B Bunny, D Tales, T Ninja sur GB contre DD 1, Blades of Steel, Kick Off (JPP) de préférence. Contacter Joseph, après 17h, au (16) 82 21 63 33.

Département 59
Ech. jx S Nes US, Fra et Jap, cherche Contra. Contacter Arold, au (16) 28 21 90 20.

Département 59
Ech. jx SFC/S Nes/S Nintendo (+ de 15 différents). Contacter Thierry, au (16) 27 38 06 38.

Département 59
Ech. jx GB, MD et Nintendo 16 Bits. Contacter Zilavac Michael, 12A impasse peyrière, 59239 Thumeries, ou au (16) 20 86 39 75.

Département 66
Ech. Ach. Vds. jx S Nintendo, S Nes et SFC de préférence sur Pargignan. Contacter David, au (16) 68 55 93 61.

Département 68
Ech. jx GB, D Dragon 1 contre Castlevania 1 et 2, ou Dragon's Lair, ou P of Persia. Contacter Francis, au (16) 89 81 14 31.

Département 69
Ech. Ach. jx sur SFC, ou S Nes US. Contacter Maxime, au (16) 72 37 66 27.

Département 75
Ech. jx GB, R of the Gator, ou Adventure Island, contre Gremis 2. Contacter Mathieu, au (1) 43 40 42 24.

Département 75
Ech. S Nintendo + 3 jx contre Nec Turbo GT + 4 jx Vds. Lot GG + 2 jx + GB : 4142 2000 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 42 02 88 88.

Département 78
Ech. sur S Nintendo jx : F Zero contre S Formation Soccer, ou S Tennis. Contacter Reza, après 17h30, au (16) 34 61 26 63.

Département 78
Ech. Golf sur GB contre Tennis.

Contacteur Antoine, entre 18 et 19h, au (16) 30 55 31 91.

Département 78
Ech. 3 jx Nes (S Service, Slalom, Days of Thunder), contre jx SFC Jap ou 240 Frs pce, Ech. D Dragon contre Choplifter 2 sur GB. Téléphoner au (16) 39 69 94 65.

Département 78
Ech. SFC + 6 jx contre Neo-Geo + 1 ou 2 jx, ou achète S Fighter 2 : 600 Frs maxi. Téléphoner au (16) 30 57 98 03.

Département 92
Ech. Castlevania 4 contre S Ghost's n Ghost Jap ou US. Contacter Samir, au (1) 47 86 00 61.

Département 92
Ech. Vds. Ach. jx SFC et S Nes. Recherche D A Jap en version Jap ou Fra. Contacter Ludovic, au (16) 46 38 16 18.

Département 92
Ech. sur SFC, Darius Twin contre Phil Wiggins, ou Alerte, ou Turtles 4, ou Gaurice + boîtes et notices, en bon état. Contacter Yvon, au (1) 46 68 88 43.

Vente

Département 2
Vds. Nes + 7 jx (DD, WWF...) : 1200 Frs à débattre. Contacter Laurent, au (16) 23 57 55 12.

Département 2
Vds. ou Ech. jx SFC, créer club d'achat ou de vente ou d'échange de jx SFC. Ach. Neo-Geo seul + 2 manettes. Contacter Alexandre, au (16) 23 80 41 55.

Département 7
Vds. Nes + 2 manettes + pistolet + 7 jx : joystick : 1800 Frs, valeur : 3100 Frs. Contacter Franck, au (16) 75 64 25 86.

Département 11
Vds. Castlevania 3 US : 500 Frs. Contacter Reynald, au (16) 68 46 83 26.

Département 13
Vds. jx Nes : Smb : 120 Frs, Exibitive : 100 Frs, Blades Steel : 150 Frs, jx MS : Moonwalker : 150 Frs, G Ave : 150 Frs, jx GG / Sonic : Mickey... Contacter Pascal au (16) 91 86 14 78.

Département 18
Vds. jx GB : Turles, Dragon's Lair, Duck Tales, Contacter Yves, au (16) 47 05 25 35.

Département 19
Vds. Nes + Zapper + 5 jx (Meganem 2, To the Earth...) : 1800 Frs. Contacter Yan, après 18h, au (16) 55 27 13 23.

PETITES ANNONCES

- Département 59**
Vds. MS 2 manettes + 3 jx : 300 Frs. Vds. MS : W Boy 3 et 5, Olympic Gold. Contacter Benoit, au (16) 20 95 28 31.
- Département 75**
Vds. MS + 2 manettes + A Beast, Whip Rush, Slinder : 900 Frs. sur Paris seulement. Téléphoneur au (1) 43 73 91 26.
- Département 75**
Vds. GG + 4 jx (Mickey, Shinobi...) : 1000 Frs à débattre, ou contre GT + 1 jeu. Vds. 3 MS (Sonic, A Burner, Rampage) de 90 à 150 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 42 22 20 64.
- Département 75**
Vds. MD Fra + 2 manettes + 8 jx (Sonic, Mickey, Donald...). en TBE : 2700 Frs, valeur : 4500 Frs, pas de vente séparée. Téléphoneur au (1) 42 64 57 52.
- Département 75**
Vds. ou Ech. jx MD sur Paris. Contacter J. Francois, à partir de 20h30, au (1) 45 31 48 43.
- Département 75**
Vds. MD + Sonic, Toe Jam, S et Rage + 2 manettes : 1500 Frs. R Type sur S Nintendo : 300 Frs. Téléphoneur après 18h, au (1) 45 33 11 77.
- Département 75**
Vds. jx sur MD Jap : Donald, Quackshot entre 250 et 300 Frs. pce. Téléphoneur après 18h, au (1) 42 81 21 47.
- Département 75**
Vds. jx MD à partir de 170 Frs. Vds. GG + 3 jx : 950 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 42 41 23 33.
- Département 75**
Vds. jx MD (Meris, PS 2, F22, Populous...). Vds. ou Ech. S Westinima sur SFC. Contacter Jorge, au (1) 45 25 28 30.
- Département 75**
Vds. MD Jap + 2 pads + 8 jx (Sonic, Out Run...). : 2400 Frs. Contacter Laurent, après 19h, au (1) 43 62 56 16.
- Département 75**
Vds. MD + A Beast, Mickey, Gynop, Hell Fire + cassette vidéo : 1600 Frs. Contacter Mr Guyot, entre 19 et 20h, au (16) 40 33 12 49.
- Département 75**
Vds. MD + 2 jx : 1090 Frs. Téléphoneur au (1) 42 09 46 40.
- Département 75**
Vds. GG + 10 jx + adaptateur System avec Sonic, Populous, Pacmania + saccho + piles et chargeurs : 2500 Frs. valeur : 5000 Frs. Contacter Clement, après 20h, au (1) 46 43 85 55.
- Département 75**
Vds. MD + 2 manettes + 4 jx (Sonic, Tennis...). : 2000 Frs. Contacter Greg, après 20h, au (1) 40 30 24 96.
- Département 75**
Vds. MD Fra + 3 manettes + 5 jx (S of Rage, Out Run...). : 2000 Frs à débattre. Contacter Eric, au (16) 50 45 75 42.
- Département 75**
Vds. MD + 1 jeu + transto + péritel, TBE, garantie : 900 Frs. Vds. 30 jx MD de 250 à 300 Frs. Contacter Paul, au (1) 43 48 26 68.
- Département 75**
Vds. Toki, Alisia Dragon, Danha, The Immortal, S of the Beast, R Thunder 2, Moonwalker : à bas prix. Contacter Palrice, au (1) 34 62 92 69.
- Département 75**
Vds. jx MD Fra : F 22, Strider, Phantasy Star 3... échange possible sur Paris. Contacter Jean, au (1) 45 20 65 29.
- Département 75**
Vds. MD Jap + Power Stick + 6 jx (Sonic, TF3, S Dancer...) avec boîtes et notices : 2500 Frs. Contacter Mathieu, au (1) 46 47 70 49.
- Département 75**
Vds. jx 1 jeu en TBE : 750 Frs, vends 30jx Gde de 150 à 200 Frs pce. Contacter Paul, au (1) 43 48 26 68.
- Département 76**
Vds. jx MD : Toe Jam & earl, Phantasy Star 3, Ghostbusters, Altered Beast : entre 200 et 350 Frs. Téléphoneur après 17h, au (16) 35 66 78 82.
- Département 77**
Vds. GG + 1 manette + 2 jx, sous garantie 9 mois : 1500 Frs. Téléphoneur au (16) 60 03 22 79.
- Département 77**
Vds. GG + 4 jx (Mickey, Shinobi, Donald, Columns) + 1 adaptateur secteur : 1000 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 64 09 95 03.
- Département 77**
Vds. sur MD : Wrestler War, Ea Hockey, W Cup, pric à débattre. Contacter Xavier au (16) 60 03 42 77.
- Département 78**
Vds. ou Ech. jx GG : Monaco GP et Pengo : 120 Frs pce, ou contre Sonic, Joe Montana, ou autre. Contacter Christophe, au (16) 30 62 06 31.
- Département 78**
Vds. jx MD (G Ave 2, J Madden...) : 200 Frs pce et Jewel Master : 90 Frs, ou les 6 : 1200 Frs. Vds. MD + 2 jx + 2 manettes : 1000 Frs. Téléphoneur au (16) 39 16 51 79.
- Département 78**
Vds. GG + adaptateur, ss garantie + emballage d'origine + 3 jx (Sonic...) : 1100 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 34 78 74 48.
- Département 78**
Vds. Nbrx jx sur MD : Olympic Gold, Alisia Dragon, Splinter House 2... avec boîtes et notices. Téléphoneur après 19h, au (16) 39 16 51 79.
- Département 78**
Vds. MD + 3 jx : 1000 Frs, A Kidd : 200 Frs, Twin Cobra : 230 Frs, Eswat : 200 Frs, G Ave (Jap) : 250 Frs, S Dancer (Jap) : 280 Frs. Contacter Claude, après 19h, au (16) 69 40 74 18.
- Département 91**
Vds. jx MD (Valis 3, S of Rage...). : 300 Frs. Contacter David, au (16) 60 48 14 66.
- Département 91**
Vds. jx MD : Sonic : 200 Frs et
- 51 92 39.**
- Département 78**
Vds. MD + 3 jx + 2 manettes : 1290 Frs. Vds. GB + 5 jx + Light Boy + Carry All : 590 Frs. Contacter après 17h, au (16) 34 62 25 20.
- Département 80**
Vds. MD Jap : Sonic : 900 Frs. Contacter Becquet Romuald, 12 rue de Normandie, 80200 Peronne, ou au (16) 22 84 27 95.
- Département 80**
Vds. MS + 9 jx (Sonic, Mickey, Out Run...). : 2000 Frs. Contacter Samuel, après 18h, au (16) 22 85 44 08.
- Département 83**
Vds. MD Jap + Sonic, Quackshot, Wboy 5, Phelis : 2090 Frs sous garantie. Contacter Gregory, au (16) 94 94 69 29.
- Département 83**
Vds. MS + 2 pads + Light Phaser : 300 Frs et 15 jx de 100 à 150 Frs pce (Sonic, Alter, Burner, Rastan...), ou 1000 Frs la bout. Contacter Johan, au (16) 94 65 63 82.
- Département 83**
Vds. MD + 6 jx (A Beast, Mickey, G Ave...). : 2300 Frs, valeur : 4400 Frs. Contacter Valentin, au (16) 94 90 45 41.
- Département 84**
Vds. MD Fra + 2 jx (S of Rage, Alisa Dragon, T Force 3...) + 2 manettes : 5000 Frs. Contacter J. Francois, au (16) 90 20 64 40.
- Département 86**
Vds. jx GG : 150 Frs pce (Shinobi, Out Run, Joe Montana) + câble G Tog : 60 Frs. Contacter JC, au (16) 49 55 28 78.
- Département 90**
Vds. MD Fra + 2 jx + 12 jx (Mickey, Robotcod, Ea Hockey...) : pric à débattre. Contacter Mathieu, au (16) 64 21 31 19.
- Département 91**
Vds. MD + 3 jx : 1000 Frs, ou contre MD Jap ss jx Shadow, Hellfire, Strider : 200 Frs, SMPG : 250 Frs, PS3 Fra : 350 Frs. Contacter Jérôme, au (1) 69 20 24 14.
- Département 91**
Vds. jx MD : Strider : 280 Frs, A Kidd : 200 Frs, Twin Cobra : 230 Frs, Eswat : 200 Frs, G Ave (Jap) : 250 Frs, S Dancer (Jap) : 280 Frs. Contacter Claude, après 19h, au (16) 69 40 74 18.
- Département 91**
Vds. jx MD (Valis 3, S of Rage...). : 300 Frs. Contacter David, au (16) 60 48 14 66.
- Département 91**
Vds. jx MD : Sonic : 200 Frs et
- Forgotten World : 150 Frs. jx Nec : Chase MD : 100 Frs. Ach. p MD : 200 Frs et jx SFC : 250 Frs. Contacter Jérôme, au (16) 60 11 81 35.**
- Département 92**
Vds. GG en TBE + 4 jx (Mickey, Donald, Sonic...) : 1380 Frs, ou contre S Nintendo + 1 ou 2 jx. Contacter Morgan, au (1) 47 25 07 54.
- Département 92**
Vds. MD Fra + 2 manettes + Sonic et A Beast : 1000 Frs. Contacter Samuel, après 18h, au (1) 46 61 67 55.
- Département 92**
Vds. jx MD (Hockey, Tecmo World Cup 92...). Téléphoneur au (1) 47 50 08 39.
- Département 92**
Vds. MD + Eswat, Sonic, S Dancer, Gynop, R of Shinobi + adaptateur + 2 manettes : 1500 Frs. Contacter Richard, le soir, au (1) 47 58 05 57.
- Département 92**
Vds. jx MD (Toki, NHL Hockey, Grand Slam, Tennis) : 350 Frs, ou échange 1 jx contre Techno World Cup 92, Kid Chameleon. Contacter Steve, au (1) 47 81 07 81.
- Département 92**
Vds. GG + 3 jx + transto MS, GG, sous garantie : 1300 Frs. Contacter Benjamin, au (1) 47 02 51 15.
- Département 92**
Vds. MD Jap + 7 jx : 2000 Frs. Contacter Julien, au (1) 47 94 55 26.
- Département 93**
Vds. MS + 2 manettes + pistolet + 7 jx : 600 Frs. Contacter Roger, au (1) 48 68 32 86.
- Département 93**
Vds. MD Fra + Sonic : 800 Frs à débattre. Contacter Philippe, à partir de 19h, au (1) 48 58 48 28.
- Département 93**
Vds. MD Jap + 2 pads + 1 jeu : 750 Frs. jx MD (Quackshot, S of Rage, Sonic...). : 250 Frs pce. Téléphoneur au (1) 43 05 25 06.
- Département 93**
Vds. MD Jap + modif 50 Hz + 3 manettes + 17 jx (PS 2 et 3, Vermilion...). : 4000 Frs. Contacter Guillaume, au (1) 45 65 82 91.
- Département 93**
Vds. MS + 37 jx, le lot : 5000 Frs, ou la console : 3000 Frs et de 50 à 200 Frs le jeu. Téléphoneur au (1) 48 99 98 37.
- Département 93**
Vds. MS 2 + 2 jx : 1798 Frs. Téléphoneur au (1) 48 68 20 50.
- Département 93**
Vds. 25 jx sur MD entre 200 et 250 Frs pce et 10 jx MS entre 150 et 200 Frs pce. Contacter Rodolphe, avant 19h, au (1) 43 51 16 75.
- Département 93**
Vds. MS + 2 manettes + 18 jx : 1500 Frs. Contacter Xavier, à partir de 20h, au (1) 48 79 23 94.
- Département 94**
Vds. F22, Sword of V : 300 Frs, GT + 5 jx : 3200 Frs, Neo-Geo + 2 manettes + 1 jeu : 3100 Frs, sur SFC : WWF, Rushing Beat, entre 400 et 450 Frs. Contacter Tong, après 18h, au (1) 43 78 52 00.
- Département 94**
Vds. MD + 10 jx (Sonic, S of Rage, Shinobi...). : 3500 Frs, valeur : 4800 Frs. Contacter Victor, au (1) 48 89 91 27.
- Département 94**
Vds. MD + Pad + Pro 2 + 4 jx : 1250 Frs. Vds. GB + 5 jx : 700 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 46 80 06 88.
- Département 94**
Vds. sur MD : Block Out, Spiderman : 250 Frs pce, Ghoul'n'Ghost : 200 Frs, Altered Beast : 150 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 46 87 04 77.
- Département 95**
Vds. MD + A Kidd et Gollevius : 550 Frs, valeur : 830 Frs. Contacter Gregory Blot, après 18h, au (16) 39 60 47 55.
- Département 95**
Vds. MD + 2 manettes + 3 jx : 1500 Frs. Ech. Altered Beast contre tout autre jeu. Contacter Franck, au (16) 34 11 00 18.
- Département 95**
Vds. MD + 3 jx (Quackshot, S of Rage, Monaco GP) : 1100 Frs sous garantie. Contacter Bruno, au (16) 30 36 08 75.
- Département 95**
Vds. MS + 2 manettes + 3 jx (A Burner, Chase HQ, A Kidd) : 600 Frs. Contacter Franck, au (16) 34 42 56 89.
- Département 95**
Vds. GG sous garantie + adaptateur secteur et voiture + Wide Gear + saccho + 6 jx (Sonic, Mickey, Donald...). : 2200 Frs. Téléphoneur au (16) 174 17 46 17.
- Département 95**
Vds. jx MD Jap + 7 jx (Sonic...) + 2 manettes + pistolet : 2300 Frs, valeur 3000 Frs. Contacter Hansse, au (16) 30 32 13 88.
- Département 95**
Vds. jx MD : Mystic Defender, James Pond 2, World Cup Italia 90, ou échange. Contacter David, au (16) 39 78 89 52.

TINY TOON



Drôles de jeux pour stars de la TV



Nouveau



Nouveau

TINY TOON –
La passion des jeux

Chasse au lapin
sur GAME BOY!

Buster Bunny™, Plucky Duck™ et Hamton™ sont les sympathiques petites stars de ce super jeu. Découvrez

leurs folles aventures au milieu de sombres forêts ou dans des villes bruyantes. Réactions rapides et intelligence indispensables pour ce nouveau jeu de KONAMI.

- pour 1 joueur
- Système: GAME BOY

Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux,
appelez-nous au:
(16-1) 34.64.77.55

PALCOM
SOFTWARE



Mauvais TOONS sur NES!

Au pays des Toons, un gag chasse l'autre. Babs, l'amie de Buster Bunny™ a été enlevée par le méchant Montana Max™. Les niveaux sont différents de ceux de la version GAME BOY et sont naturellement tout aussi amusants.

- pour 1 joueur
- Système: NES

TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros Inc 1992

Des tas d'autres jeux KONAMI sur GAME BOY et NES



KONAMI

La passion des jeux

Nintendo, Game Boy™, the Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

FBP 92/285 P1

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE?



GAME BOY

Nintendo®